
TILT
MICROLOISIRS
3615 TILT Gagnez une NEC
et ses 10 meilleurs jeux!
J.TESSEYRE
SUPER COMPARATIF: les meilleurs tennis sur consoles et micros • Simulations: Silent Service II contre Wolfpack • Indianapolis 500 : enfin sur Amiga • Grand reportage: Electronic Arts U.S.A. • Initiation : utilisez mieux votre imprimante • Une histoire sans fin N° 2 : les photos du film...et du jeu!
L 2207 - 82 - 25,00 F
N°82 OCTOBRE 1990. 25 F. BELGIQUE: 175 FB. SUISSE: 7,50 FS. CANADA: 6,50 $ CAN. MAROC: 39 DH. ESPAGNE: 750 PTAS. ISSN 073-6968

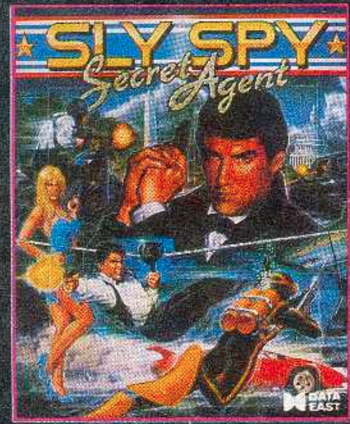


SIGNES
LES
TILT OCTOBRE 1990 . N° 82/25 F. SEPT TENNIS AU BANC D'ESSAI. M
SHADOW Warriors
Contrôlez votre guerrier sur 6 niveaux étonnants bourrés d'action - Brisez les chaines qui unissent les gangs, grimpez aux réverberes et lancez-vous contre l'ennemi en les précipitant dans les cabines téléphoniques et écrasez les par la force de cet impact. Les coups avants, les coups arrieres, les tourbillons et les coups de pieds sont parmi les gestes les plus compliqués des arts martiaux . . . retrouvez les dans ce fantastique jeu! SHADOW WARRIOR - le héros des années 90!
MC
IVANHOE
Enfilez votre armure, prenez votre épée et lancez-vous à l'assaut des pouvoirs magiques du plus dioboblique des sorciers, des pirates, de repoussants dragons, et de toute une clique d'êtres hideux dons cette époque de légende. Une animation superbe par les dessinateurs du film Astérix, et des graphismes sensationnels créent un impact visuel jamois vu dons l'histoire des loisirs interactifs. IVANHOE - Battez- vous pour votre vie... et pour la légende!
THE LOST PATROL
Notre hélico s'est écrasé après avoir été touché..........le pilote, lui, n'ira pas plus loin. Maintenant, il faut que je guide ma section, alors que nous sommes tous épuisés, vers nos bases à travers la jungle et les rizières.. En entrant dans un village qui avait l'air accueillant, nous nous sommes rendus compte que c'était une planque pour les guérilleros. Ce n'est qu'un détail plus qui nous empêche de dormir...ça et un détraqué dans notre groupe - il faut que je trouve qui il est, avant que le moral tous devienne notre plus grand ennemi. Mon Dieu, cette guerre ne finira donc jamais !
Ivanhoe
LOST PATROL
OC

DU TEMPS







Le hit d'arcade d'espionnage et d'action vous entraine sur 9 niveaux tous plus excitants et passionnants les uns que les autres.Des caractéristiques de jeu innovatrices avec toute une gamme de scénarios différents comme une course au volant d'une voiture de sport ou des combats sous-marins.
Sauvez votre nation du régime oppresseur du "Conseil pour la Domination du Monde".

XC

Le plus grand simulater de vol jamais realise vous offre un coix de deux appareils et 4 environnements de combat differents avec des dizaines de missions tactiques. F-29 RETALIATOR - Le ciel est désormais votre univers. "Une simulation de vol en 3D hyper rapide..." "Techniquement superbe, et visuellement epoustouflant."









DISPONIBLE SUR
AMSTRAD
ATARI ST - AMIGA

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46.62.20.00. Télex : 631 345. Fax : 46.62.25.31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64.38.01.25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Dany Boolauck

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert

Photographes
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Fabienne Ferrandes et Bernadette Debru

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Marie-Jo Estevens, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huygues-Lacour, Juju, Isabelle Moatti, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix.

MINITEL 3615 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46.62.20.00

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes,
73/77, rue de Sèvres, 92100 Boulogne.
Tél. : (1) 46.04.88.10.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Isabelle Neyraud avec Catherine Binétruy

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9, 11, 13, rue du Colonel Avia, 75754 Paris Cedex 15
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

Tirage de ce numéro = 115 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre.

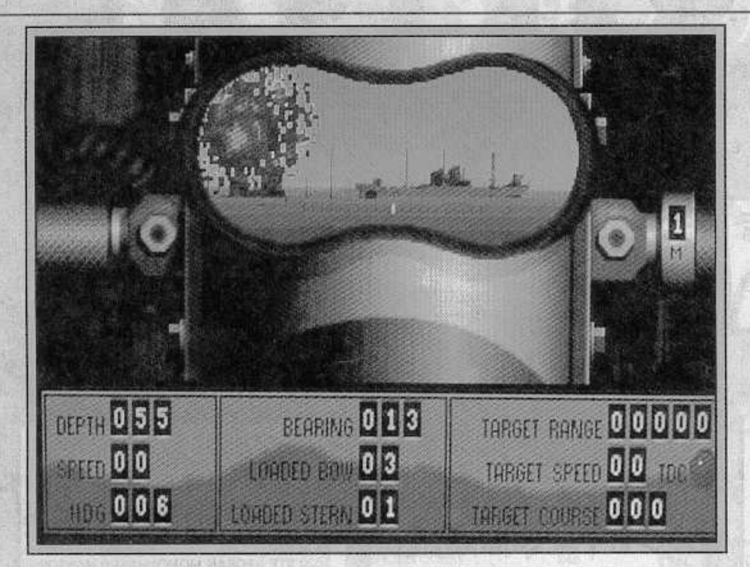
Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 4e trimestre 1990
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

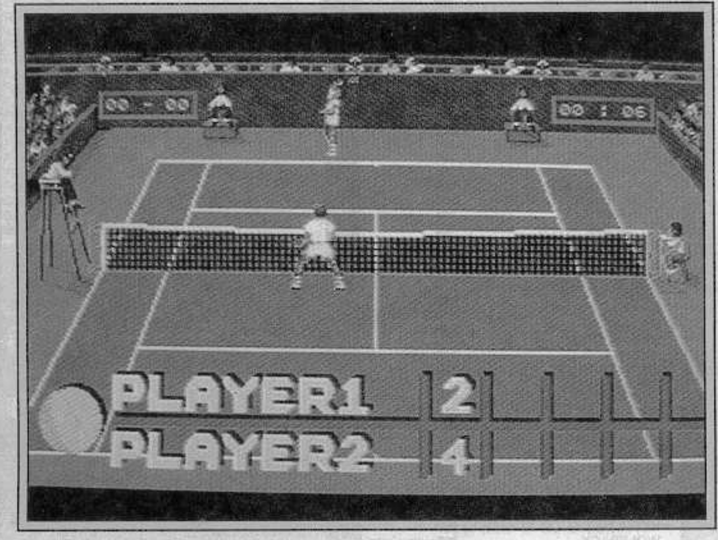
N° 82

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.

Ce numéro comporte un encart Atari non folioté entre les pages 100 et 101.



Silent Service II, un sous-marin comme si vous y étiez



Great Courts remet son titre en jeu dans le Challenge.



Never Ending Story II, les premières photos du film en exclusivité.

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... ...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.C[ial] Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	
100 % A D'OR	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
HEROES	145/195
LA COLLECTION CPC	160/225
LES AVENTURIERS	145/195
LES BARBARES	149/199
LES FANATIQUES	ND/245
LES FOUS DU FOOT	145/195
LES JUSTICIERS	145/195
LES JUSTICIERS II	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
WORLD CUP YEAR 90	145/195
A.M.C.	125/175
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	99/149
AFTER THE WAR	99/149
ALTERED BEAST	99/149
ARMALYTE	99/159
BACK TO THE FUTURE 2	119/169
BARD'S TALE	65/ 95
BATMAN (LE FILM)	99/145
BEACH VOLLEY	95/145
BLACK TIGER	99/149
BLOODWYCH	125/165
BOMBER	145/195
CABAL	99/149
CAPTAIN TRUENO	129/169
CARRIER COMMAND	139/189
CHASE HQ	95/145
CRACK DOWN	95/145
DEFENDER OF THE EARTH	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON 2	95/145
DRAGONS OF FLAME	109/199
DYNASTY WARS	105/145
ESCAPE FROM THE PLANET	95/145
FIRE & FORGET 2	129/169
FLIMBO'S QUEST	99/149
GHOULS'N GHOSTS	99/149
GREAT COURTS	145/195
HOSTAGES (OPERATION GIGN)	165/225
INDY THE LAST CRUSADE (ARCADE)	95/145
INTERNATIONAL 3D TENNIS	99/149
IRON LORD	ND/195
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	95/145
KICK OFF	129/169
KLAX	99/149
LA SECTE NOIRE	ND/179
LODE RUNNER	145/195
MANCHESTER UNITED	129/169
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
ORIENTAL GAMES	129/159
PLAYER MANAGER	129/169
PLOTTING	99/149
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
SATAN	145/175
SECRET AGENT (SLY SPY)	95/145
SHADOW WARRIORS	95/145
SNOW STRIKE	95/145
STORMLORD 2	95/145
STUNT CAR	95/145
SWITCHBLADE	95/145
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
TIE BREAK	95/145
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
TURBO OUT RUN	99/149
TURRICAN	95/145
TUSKER	95/145
VENDETTA	95/145
WORLD CUP SOCCER 90	95/145

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	
100 % DYNAMITE	145/190
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225/269
COIN OP HITS	125/159
GAME SET & MATCH	129/179
GAME SET & MATCH 2	139/189
HEROES	145/195
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE (INGROWD)	139/189
STARWARS TRILOGY	160/195
TAITO COIN OP HITS	125/165
THE STORY SO FAR vol 2	160/195
THE STORY SO FAR vol 4	160/195
THRILL TIME GOLD 2	145/189
WORLD CUP COMPILATION	145/195
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	109/169
AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
BARD'S TALE 2	ND/245
BARD'S TALE 3	ND/245
BARD'S TALE	65/095
BATMAN (LE FILM)	95/145
BLOOD MONEY	109/169
BLOODWYCH	109/169
CABAL	95/145
CHAMPION OF KRYNN	ND/269
CHASE HQ	95/149
CURSE OF THE AZUR BOND	ND/269
DRAGON NINJA	95/189
DRAGON STRIKE	169/249
DRAGONS SPIRIT	125/165
DRAGON'S WAR	ND/225
DYNASTY WARS	109/149
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
ESCAPE FROM THE PLANET	109/169
FLIGHT STIMULATOR 2 (VF)	490/590
GALAXY FORCE	99/149
GHOSTBUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/189
HARD DRIVIN'	109/169
HEROES OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	ND/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL 3D TENNIS	109/169
KICK OFF	140/195
KICK OFF 2	140/195
LORD OF CHAOS	109/169
MANCHESTER UNITED	ND/249
MILESTONES	109/169
NEW ZEALAND STORY	95/145
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
PIPE MANIA	ND/180
POOL OF RADIANCE	ND/269
POWERBOAT USA	120/165
Q 8	129/149
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
SATAN	145/169
SCRAMBLE SPIRIT	95/160
SECRET AGENT (SLY SPY)	109/169
SECRET OF SILVER BLADE	ND/269
SERVE AND VOLLEY	95/145
SHADOW WARRIORS	109/169
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	195/245
SKI OR DIE	ND/169
SNOW STRIKE	99/149
SPEEDBALL	99/169
STRIDER	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
EUROPEAN CHALLENGE SCENERY)	ND/ 89
TIE BREAK	129/189
TURBO OUT RUN	110/160
TURRICAN	109/169
TUSKER	129/169
TV SPORT FOOTBALL	ND/195
VENDETTA	109/169
WILD STREET	120/160

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS :	
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEANS DREAMS	245
FUNBOX	245
HEROES	245
BACK TO THE FUTURE II	259
BAD BLOOD	345
BATMAN CAPED CRUSADER	195
BATTLE MASTER	249
BETRAYAL	249
BLADE WARRIOR	245
BLOCK OUT	345
BOMBER MISSION DISK 1	195
BUDOKAN	245
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESSPLAYER 2150	295
CODENAME ICEMAN	445
COLONEL BEQUEST	445
COLORADO	249
CONQUEST OF CAMELOT	445
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S LAIR	450
DRAGON STRIKE	299
DRAKKHEN	260
DUNGEON MASTER	395
DYNASTY WAR	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EPIC	249
F14 TOMCAT	295
F19 (MICROPROSE)	385
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT OF THE INTRUDER	345
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITE)	250
FLIGHT SIMULATOR 4	450
FULL METAL PLANET	260
GHOST'N GOBLINS	279
GREAT COURTS	269
HARPOON	295
HERO'S QUEST	345
INDIANAPOLIS 500	249
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	269
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
ITALY 90	249
KICK OFF 2	249
KLAX	245
LA LEGENDE DE SRAM	260
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LES VOYAGEURS DU TEMPS	295
LHX ATTACK CHOPPER	395
LODE RUNNER	195
LOOM	295
M1 TANK PLATOON	389
MANCHESTER UNITED	269
MIDWINTER	345
PC GLOBE	485
PLAYER MANAGER	269
POPULOUS	245
POWERBOAT USA	245
RAILROAD TYCOON	345
RINGS OF MEDUSA	295
RORKE'S DRIFT	249
SATAN	240
SHERMAN M4	245
SHINOBI	245
SILENT SERVICE 2	395
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
SIM CITY	245
STARBLADE	265
STARFLIGHT II	245
STRIDER	245
TEST DRIVE 2	245
THUNDERSTRIKE	249
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	325
VETTE	295
WOLFPACK	325
WORLD CUP SOCCER 90	245

MATERIEL

ATARI	
520 STE	3490
520 STE + ECRAN MONO SM124	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 STE	4490
1040 STE + ECRAN MONO SM124	5490
PORTFOLIO	2290
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4990
LECTEUR EXTERNE 3"5 DF	990
AMIGA	
AMIGA 500	3490
ECRAN COULEUR 1084 P	2500
CABLE PERITEL	150
EXTENSION 512 KO + HORLOGE (A501)	990
LECTEUR EXTERNE 3"5	990
IMPRIMANTES	
STAR LC10 II	1990
STAR LC10 COULEUR	2490
STAR LC24/10	3290
JOYSTICKS	
QUICKJOY II +	69
QUICKJOY II	89
QUICKJOY III	129
QUICKGUN TURBO 3	195
SPEEDKING KONIX	99
MICRO BLASTER	130
SPEEDKING KONIX PC	245
DISQUETTES VIERGES	
3"5 NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3"5 MARQUEES DF/DD, LES 10	120
5"1/4 NEUTRES DF/DD, LES 10	39
3"CF2, LES 10	190

SPECTRUM

COMPILATIONS	
100 % DYNAMITE	169
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225
COIN OP HITS	160
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
HEROES	149
LES BEST US GOLD	149
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	169
TAITO COIN OP HITS	125
THE STORY SO FAR vol 4	160
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	110
ALTERED BEAST	160
ARMALYTE	110
BATMAN (LE FILM)	120
BLOODWYCH	110
CABAL	110
DELTA CHARGE	110
DOUBLE DRAGON	95
DOUBLE DRAGON II	110
DRAGON NINJA	95
DRAGON STRIKE	299
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
INTERNATIONAL 3D TENNIS	110
KICK OFF	120
KICK OFF 2	140
LAST NINJA 2	140
LORD OF CHAOS	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
RAINBOW ISLAND	110
ROBOCOP	95
SECRET AGENT (SLY SPY)	110
SHADOW WARRIORS	110
STORMLORD	95
STRIDER	95
TURBO OUT RUN	120
VENDETTA	110
VIGILANTE	95
WILD STREET	120



ATARI STF/STE

COMPILATIONS :	
ALL TIME FAVOURITES	295
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FLIGHT COMMAND	325
HEROES	295
LES AVENTURIERS	245
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES JUSTICIERS II	245
LES VAINQUEURS	295
WORLD CUP YEAR 90	260
A.M.C.	225
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	249
AFTER THE WAR	195
ARMALYTE	195
ATOMIX	195
B.A.T.	349
BACK TO THE FUTURE 2	245
BATTLE COMMAND	245
BATTLE OF BRITAIN	245
BATTLE MASTER	245
BETRAYAL	245
BLACK TIGER	199
BLADE WARRIOR	259
BLOCK OUT	245
BOMBER	289
BOMBER MISSION DISK 1	195
B.S.S. JANE SEYMOUR	245
CABAL	195
CARTHAGE	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHAOS STRIKE BACK	225
CHASE HQ	195
CODENAME ICEMAN	345
COLONEL BEQUEST	395
COMBO RACER	199
CONQUEST OF CAMELOT	345
CRACK DOWN	195
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON FLIGHT	299
DRAGON'S LAIR	445
DRAKKHEN	260
DYNASTY WARS	195
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGGHES SOCCER	245
EPIC	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195
EXTASE	235
F19 STEALTH FIGHTER	249
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	285
FALCON MISSION	195
FALCON MISSION DISK 2	195
FINAL COMMAND	245
FIRE BRIGADE	295
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIMBO'S QUEST	245
FLOOD	245
GHOST'N GOBLINS	195
GHOULS'N GHOSTS	195
GOLD OF THE AZTECS	245
GREAT COURTS	245
HEROES QUEST	345
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGER	249
INTERNATIONAL 3D TENNIS	245
ITALY 90	195
IVANHOE	195
KHALAAN	299
KICK OFF	245
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KLAX	195
LAST NINJA 2	245
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LODE RUNNER	199
LOOM	295
LOST PATROL	249
MANCHESTER UNITED	245
MAUPITI ISLAND	269
MIDWINTER	260
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR (STF)	199
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
OPERATION THUNDERBOLT	195
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
PLOTTING	245
POPULOUS	225
POPULUS DATA DISK	95
POWERBOAT USA	249
PROJECTYLE	195
RAINBOW ISLAND	195
RINGS OF MEDUSA	295
RORKE'S DRIFT	265
SECRET AGENT (SLY SPY)	195
SHADOW OF THE BEAST	245
SHADOW WARRIORS	195
SHERMAN M4	245
SIM CITY	245
SIR FRED	245
SORCERIAN	345
SPACE AGE	445
STARFLIGHT	245
STORMLORD 2	195
SUPER WONDERBOY	195
TENNIS CUP	245
TIE BREAK	245
TURRICAN	295
TUSKER	245
TV SPORT BASKETBALL	289
ULTIMA 5	275
VENDETTA	245
WORLD CUP SOCCER 90	199

AMIGA

COMPILATIONS :	
ALL TIME FAVOURITES	295
FLIGHT COMMAND	325
HEROES	295
LES AVENTURIERS	295
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES JUSTICIERS II	245
LES VAINQUEURS	295
MAGNUM 4	295
688 ATTACK SUB	245
ARMALYTE	195
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	249
AFTER THE WAR	195
AMOS THE CREATEUR	495
BACK TO THE FUTURE 2	245
BATTLE MASTER	245
BATTLE OF BRITAIN	295
BATTLE SQUADRON	285
BETRAYAL	245
BLADE WARRIOR	245
BLOCK OUT	249
B.S.S. JANE SEYMOUR	245
BUDOKAN	245
CARTHAGE	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHASE HQ	245
COLORADO	245
COMBO RACER	245
COLONEL BEQUEST	395
CONQUEST OF CAMELOT	395
CRACK DOWN	249
DEFENDER OF THE EARTH	199
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON FIGHT	289
DRAGON'S LAIR 2	445
DRAGON STRIKE	299
DRAKKHEN	260
DUNGEON MASTER (VF)	295
DYNASTY WARS	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGGHES SOCCER	245
EPIC	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195
EAST V WEST	245
F19 STEALTH FIGHTER	285
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION	195
FALCON MISSION DISK 2	195
FEDERATION QUEST	249
FINAL COMMAND	245
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT SIMULATOR 2(VF)	335
FLIMBO'S QUEST	245
FLOOD	245
FULL METAL PLANET	249
GHOST'N GOBLINS	245
GHOULS'N GHOSTS	245
GOLD OF THE ASTECS	249
GREAT COURTS	245
HARDBALL II	195
HEROES QUEST	345
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTERNATIONAL 3D TENNIS	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGER	249
ITALY 90	245
IVANHOE	245
JUMPING JACK SON	245
KHALAAN	299
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KICK OFF	245
KING QUEST IV	345
KNIGHTS OF CRYSTALLION	295
LAST NINJA 2	245
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LOST PATROL	245
MANCHESTER UNITED	245
MATRIX MARAUDER	249
MAUPITI ISLAND	269
MIDNIGHT RESISTANCE	249
MIDWINTER	279
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR STF	195
OPER. STEALTH SECRET DEFENSE	295
POLICE QUEST II	345
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
PLOTTING	249
PROJECTYLE	195
RAINBOW ISLAND	245
RAMROD	245
RED STORM RISING	225
RINGS OF MEDUSA	295
SATAN	245
SECRET AGENT (SLY SPY)	245
SHADOW OF THE BEAST II	345
SHADOW WARRIORS	249
SHERMAN M4	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	245
SIM CITY	245
SIR FRED	245
STARFLIGHT	245
TEST DRIVE 2	285
TIE BREAK	249
TOWER OF BABEL	245
TURRICAN	245
TUSKER	245
TV SPORT BASKETBALL	249
ULTIMA 5	295
UNREAL	295
VENDETTA	245
VENUS	199
WINGS	295
WORLD CUP SOCCER 90	199

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT
INFORMATIQUE

NOM ______
ADRESSE ______
VILLE ______ CODE POSTAL ______
Tél ______

carte bleue CB — Date d'expiration — / —
Signature:
Ti 82

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ______	+15F
Préciser : ☐ Cassette ☐ Disk - **TOTAL à payer :** ______	

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt;

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC ET COMPATIBLES


ATTENTION, MAINTEN

ANT FINI DE JOUER.

MEGA DRIVE®

ALTERED BEAST

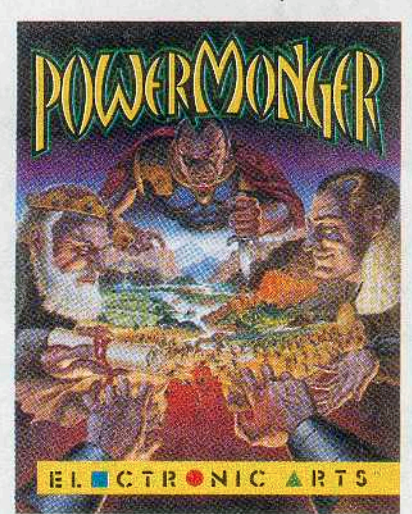
Graphismes extraordinaires, rapidité et fluidité des animations, son FM stéréo, 35 jeux à venir dont l'étonnant ALTERED BEAST, offert avec la console. Compatibilité avec tous les jeux du catalogue SEGA Master System. Conçue pour recevoir un lecteur CD-ROM, un clavier et une tablette graphique.

Console SEGA Mégadrive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.



VOUS AVEZ EXTERMINÉ LES DIEUX? CES CHARMANTS PERSONNAGES VONT VOUS RAMENER SUR TERRE!

Dans Populous, vous avez lancé un défi aux dieux. Cette fois, votre adversaire est humain: il s'agit de trois violents chefs de tribus sans scruples.



Amiga et Atari ST.
Disponible à partir d'Oct.'90.
IBM/PC à partir de 1991.



Montrez-vous aussi impitoyable qu'eux et rendez coup pour coup ou, soyez plus astucieux et gagnez-vous la sympathie et la confiance des villageois locaux.

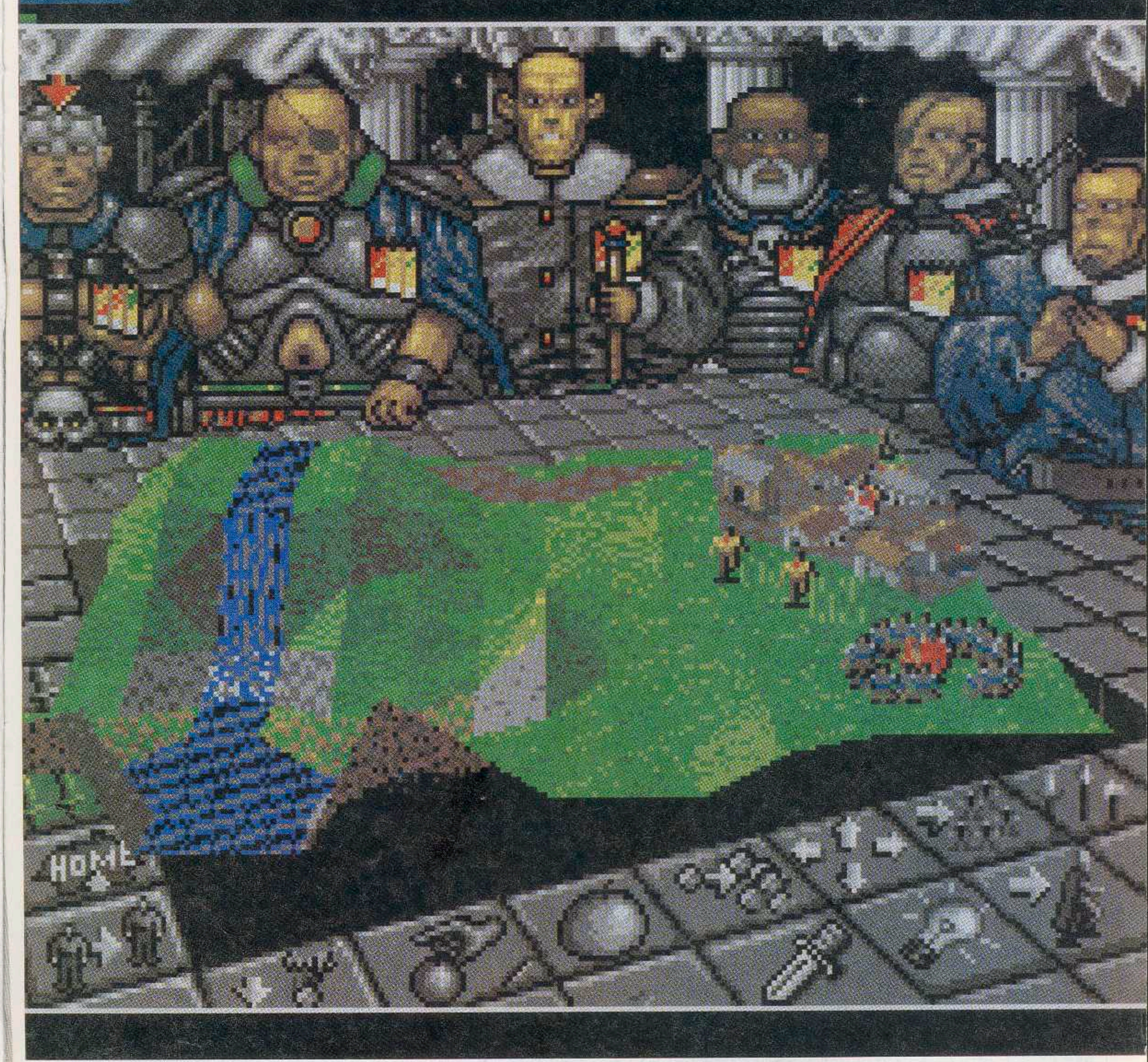
Ainsi, non seulement vous accumulerez des points mais votre garde-manager restera bien garni, réserve qui est nécessaire pour vous assurer de la fidélité de votre armée.

Avec les graphismes toujours aussi époustouflants de Bullfrog, Powermonger vous plonge dans un univers tumultueux fait de montagnes, de forêts et de rivières, de solell, de neige et de pluie, où l'ingéniosité et l'esprit stratégique peuvent venir à bout de la simple force brutale.

Powermonger vous conduira aux limites de vous-même, mais s'il vous reste encore un peu d'énergie pour d'autres adventures, ces autres titres fabuleux de Bullfrog n'attendent que vous.



EL



HOME



Champion of the Raj

De la fureur du sang, mais aussi de l'aventure et même de l'amour, voilà ce que propose cette fresque animée dans l'Inde du XVIIIe siècle.



La carte des opérations stratégiques.

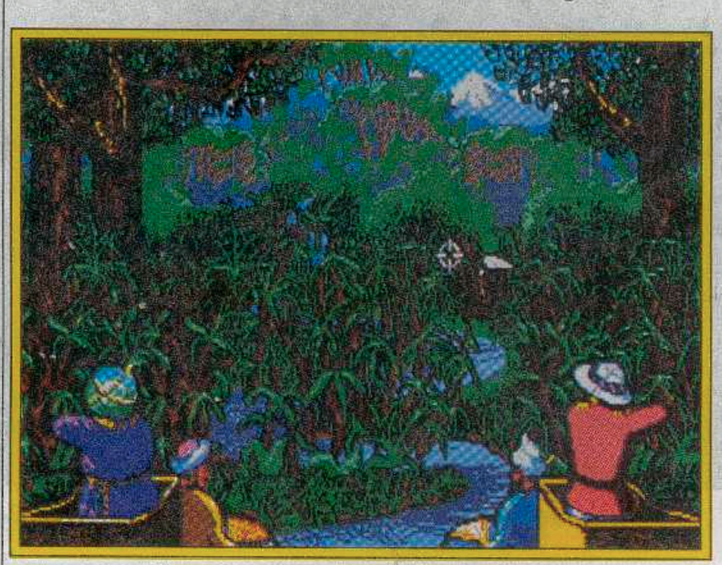
Level 9 est une société de créateurs de jeux connu pour d'excellents titres tels que *Knight Orc* et *Gnome Ranger*. Spécialiste des aventures textuelles, grande rivale de Magnetic Scrolls (*Corruption, Guild of Thieves*, etc.), Level 9 a décidé de faire peau neuve. En effet, les aventures textuelles ont fait leur temps et



Choix initial du personnage.

les créateurs doivent maintenant se tourner vers des systèmes de jeux que le public affectionne : les aventures façon Sierra ou Cinemaware. Pour son prochain titre, *Champion of the Raj*, Level 9 a choisi un système de jeu similaire à celui de *Defender of the Crown*, de Cinemaware. Il s'agit d'un jeu de stratégie/aventure entrecoupé de séquences d'arcade, qui a pour cadre les Indes des années 1800.

Le scénario nous fait revivre les heures chaudes de la conquête des Indes par les sujets de la reine Victoria et les Français, et les derniers sursauts de défense de l'empereur mongol. L'empire mongol, qui domina l'Inde de 1526 à 1857, est effectivement en déclin. Cela signifie qu'une grande partie du pays tombe sous l'emprise de rajahs (rois), maharajahs (grands rois) et surtout des Thugs, étrangleurs fanatiques, membres d'une secte reli-



Une séquence arcade : la chasse aux tigres.

gieuse adoratrice de Khâlî (NDLR : redoutable déesse de la mort hindoue, représentée debout sur un seul pied, écrasant un nouveau-né. Brrr !).

Instabilité, chaos, voilà qui résume la situation de l'Inde à cette époque, moment donc propice aux colonisateurs anglais et français. Le joueur peut incarner l'un des protagonistes : le vice-roi britannique ou l'empereur mongol par exemple. Le but du jeu est de conquérir l'Inde, d'établir un gouvernement solide et d'éliminer les Thugs. En dehors des considérations stratégiques purement militaires, le joueur devra tenir compte des impératifs économiques du pays. L'ensemble du jeu est servi par des graphismes, des animations et un minimum de textes. Six séquences d'arcade étroitement liées au déroulement du jeu agrémenteront aléatoirement les parties. La chasse au tigre vous permettra de débarrasser les villages de ce mangeur d'hommes. Certains préféreront peut-être les courses d'éléphants où tout est permis pour gagner ! A l'instar



La parade des éléphants.

de *Lords of the Rising Sun* de Cinemaware, les combats entre armées seront soit pris en charge par l'ordinateur, soit contrôlés par le joueur. Autre séquence animée qui sera, paraît-il, spectaculaire : la prise d'un palais. Cette séquence n'aura lieu que si vous maîtrisez la capitale d'une province et sera le dernier obs-



Duel pour une princesse.

tacle avant la victoire finale. Vous ne résisterez sûrement pas à l'envie de sauver une princesse enlevée par les Thugs, ce qui donne lieu à des combats à l'épée. En cas de succès, la princesse vous récompensera d'une manière très intéressante ! Le combat final se passe dans un temple thug où des fanatiques se défendent jusqu'à la mort.

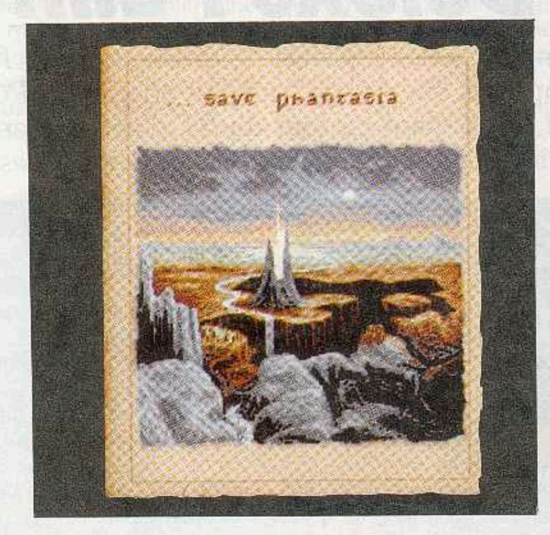
The Champion of the Raj, présenté ici sur *PC*, sera également disponible sur *ST* et *Amiga*. Sortie prévue en septembre/octobre sous le label Imageworks.

Dany Boolauck

Never Ending Story II

Cinéma et micro sont liés de plus en plus intimement : les films et les jeux voient le jour en même temps, offrant l'occasion de prolonger sur son micro le rêve projeté sur l'écran de cinéma. Et du rêve, avec *Never Ending Story*, il y en a ! Un univers fantastique que *Tilt* vous présente en exclusivité !





Never Ending Story est un excellent film, sorti en France sous le nom d'*Histoire sans fin*. Certains d'entre vous se rappellent probablement l'histoire de ce petit garçon qui plonge dans un univers fantastique à la lecture d'un livre magique ! Sachez que, rien que sur notre petite planète, 200 millions de personnes ont vu ce film. Un tel succès a incité la Warner Bros à produire une suite : *Never Ending Story II* (*NES II*). Si vous avez aimé *Mad Max I, II* et *III*, alors vous aimerez *NES II*, car Georges Miller en est le réalisateur. Le budget du film a atteint les 150 millions de francs et les spectateurs pourront le voir sur grand écran en octobre/novembre 1990.

Le scénario du film reprend l'histoire au moment où Bastien, le héros du film, se remet à lire le livre magique ! Il y rencontre, une fois de plus, la belle impératrice-enfant qui réclame son secours. Phantasia, le monde du rêve, doit affronter de nouveaux dangers et Bastien est son unique chance de survie. Pourquoi vous parler d'un film dans un magazine de micro ? Parce que les éditeurs de logiciels ludiques et les compagnies cinématographiques signent de plus en plus d'accords de licences. Bientôt, on sera plutôt étonné de ne pas voir de jeu inspiré d'un film à grand spectacle !

C'est Linel, une compagnie suisse, qui a décroché le contrat pour *NES II*. *Never Ending Story II*, le logiciel, sera un jeu d'action inspiré de six séquences parmi les plus spectaculaires du film. Le système de jeu est basé sur le déroulement chronologique du film. Ainsi, le joueur assistera à l'évolution de l'histoire en lisant le livre magique dont les pages tourneront automatiquement. Les séquences d'action seront présentées comme des endroits où le joueur doit intervenir pour sauver Phantasia. Un zoom sur image donnera l'impression au joueur de pénétrer dans ce monde magique, prêt à se battre jusqu'à la mort ! En cas d'insuccès, il verra disparaître une partie de Phantasia. La perte de sept parties du monde magique signifient la victoire des forces du mal. Le soft sera disponible en novembre sur *ST* et *PC*.

Nous avons délibérément écourté ce texte afin de privilégier la présentation des photos d'écrans et surtout celles du film que nous vous présentons en exclusivité. Nous reviendrons sur le logiciel dans les semaines à venir.

Dany Boolauck



Atreyou en compagnie d'un dragon porte-chance.



Les graphismes du jeu sont alléchants.

Deluxe Paint

L'empereur des logiciels de dessin, *Deluxe Paint*, apparut sur *Amiga*, puis fut adapté au *PC*. C'est maintenant au tour du *ST* d'en profiter : une initiative qui va calmer les antagonismes.

Deluxe Paint III est la référence en matière de dessin et d'animation sur *Amiga*. Aussi, c'est avec un intérêt certain que nous avons testé son adaptation sur *ST*, machine déjà fort bien pourvue en logiciels de dessin de tout poil. Le programme d'Electronics Arts fonctionne sur toute la gamme *ST* mais une mémoire étendue à 1 Mo est recommandée pour bénéficier pleinement de l'animation. *Deluxe Paint* ne tourne qu'en basse résolution. L'écran de travail est assez particulier. La partie supérieure est dévolue au dessin proprement dit, la partie inférieure regroupant la loupe temps réel et les options de la fonction choisie. Un bandeau central, contenant la palette, les coordonnées du curseur et les icônes de fonctions, sépare ces deux zones. Cette disposition gêne un peu l'ergonomie d'utilisation. Il faut cliquer sur une fonction, choisir l'option désirée, appuyer sur la barre d'espace pour accéder au plein écran et, à ce moment-là seulement, commencer à dessiner. Certes, on peut dessiner sur la moitié supérieure et scroller pour accéder à la zone cachée, mais ce n'est guère pratique. Dommage, car ce choix constitue l'un des rares points faibles du logiciel ; on peut cependant le contourner grâce aux nombreux raccourcis clavier. Le nombre d'écrans n'est limité que par la place mémoire.



Un dragon cracheur de feu.

Deluxe Paint dispose d'un grand nombre d'**outils de dessin**. Le dessin à main levée utilise l'une des dix brosses proposées ou une brosse que vous aurez vous-même définie. On peut travailler en trait plein, pointillé, fermeture et remplissage automatique. Ce remplissage se conforme aux options du menu Remplissage que nous verrons plus loin. En revanche, les options du GEM ne sont pas implémentées. La plupart des figures prédéfinies sont au rendez-vous : ligne droite ou brisée, rayon, courbe de Béziers (définie par 4 points seulement, ce qui est un peu juste), carré, rectangle, cercle, ellipse. On regrettera l'absence des arcs de cercle et polygones. En fait, c'est surtout dans les **fonctions supplémentaires** que *Deluxe Paint* se distingue. **Le spray** est réglable en taille et en débit, ce qui est classique. Mais il peut aussi projeter des brosses (l'équivalent des blocs des autres programmes). Et, surtout, ces brosses peuvent être de différentes couleurs. Voici un exemple. Pour habiller un arbre de son feuillage, créez une brosse feuille. Ensuite, réglez le débit des couleurs autorisées (par exemple une feuille jaune pour deux feuilles vert clair et trois feuilles vert foncé). Ce système permet d'obtenir très facilement un feuillage varié beaucoup plus naturel. De même, **le remplissage** est très puissant. Outre le classique remplissage par couleur uniforme ou trame utilisateur (formée à base de brosse), on dispose du dégradé sur le registre de couleur de son choix, avec possibilité de régler la diffusion des couleurs dans les zones de séparation et le sens de ce dégradé. Il est même possible de ne « remplir » que le bord, pour obtenir un effet de contour par exemple.



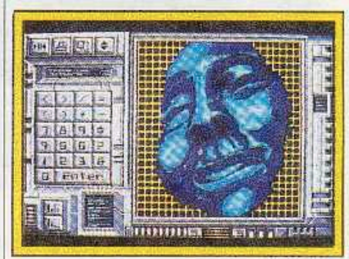
Echantillon de dessin en dégradé avec Deluxe Paint.



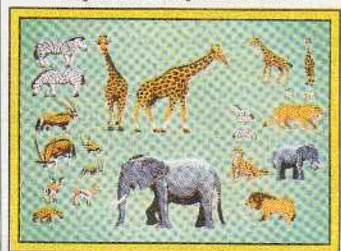
Cascade : cycle de couleurs.



Remplissage sélectif des plumes d'un oiseau multicolore.



Masque au relief bien rendu.



Bibliothèque d'éléments.

Les options texte ne sont pas inintéressantes non plus. De nombreuses fontes sont proposées, dont une en teinte arc-en-ciel du plus bel effet. Il est possible de modifier l'alignement, la taille ou même d'éditer une fonte pour en créer une nouvelle.

Le menu Brosse, quant à lui, sert autant à dessiner qu'à manipuler (couper-copier-coller) ou déformer vos images. Les brosses sont définies de deux manières : soit par le classique rectangle, soit par un trait fermé à main levée. Les possibilités de déformation sont assez riches : permutation, changement de taille et surtout rotation ou mise en oblique de la valeur voulue.

Certaines **fonctions spéciales** interfèrent avec le dessin : estompage plus ou moins important des contours, cyclage automatique de la couleur du tracé, anti-alias (pour supprimer les



L'écran de travail de Deluxe Paint avec ses menus.

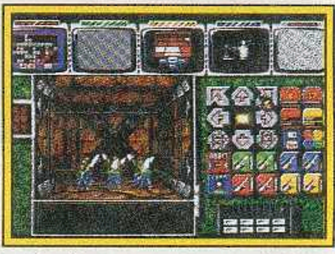
marches d'escalier), filtrage ou mélange de couleurs. La loupe travaille en temps réel, dispose de différents grossissements (de 2 à 16) et peut utiliser tous les outils de dessin.
Le menu palette est particulièrement soigné. Les couleurs se règlent à l'aide des classiques curseurs RVB et des moins classiques curseurs teinte, saturation, luminosité. Toutes les facilités sont offertes pour copier une couleur ou encore pour obtenir automatiquement un dégradé.
Mais, surtout, c'est **le cyclage des couleurs** du dessin (à ne pas confondre avec celui du tracé) qui mérite tous les éloges. On dispose de quatre registres de cyclage, chacun s'effectuant sur les couleurs de son choix et à la fréquence désirée. Ce système permet d'obtenir très facilement des animations sur une image fixe ! D'autres fonctions sont plus classiques comme la protection d'une zone de l'image ou du décor, ou le tracé en symétrie.
Passons maintenant à **la partie animation**. Vous pouvez bien entendu dessiner une à une les différentes images de votre animation. Mais il est beaucoup plus simple et plus rapide de recourir aux puissantes fonctions proposées. Ainsi, pour faire tourner un logo sur lui-même de plusieurs tours avec agrandissement, il suffit de définir les coordonnées de départ et d'arrivée en ce qui concerne la position écran et la rotation. Le programme va calculer de lui-même toutes les images intermédiaires pour couvrir le registre de votre animation. Bien entendu, rien ne vous empêche ensuite de compléter votre animation en rajoutant un ou plusieurs autres éléments.
En revanche, il est bien dommage d'avoir abandonné les brosses animées qui constituaient l'un des points forts de la version III sur *Amiga*. Une fois l'animation au point, il ne vous reste plus qu'à admirer votre film à la vitesse désirée, en boucle ou aller-retour au besoin.
La sauvegarde des images s'effectue au format IFF (compacté ou non), Neo et Degas. Signalons à ce propos que **le sélecteur de fichiers** est identique à celui de l'*Amiga*, ce qui risque de décontenancer quelque peu les utilisateurs de *ST*.
Le manuel, bien fait, vous fait progresser pas à pas dans ce gigantesque programme et contient toutes les informations pour une utilisation poussée. En conclusion, *Deluxe Paint* se place d'emblée dans le peloton de tête des logiciels de dessin et d'animation sur *Atari ST* par la richesse et la puissance des fonctions originales offertes.

Jacques Harbonn

Mine de rien, Mindscape...

Rentrée très ludique et en fanfare pour Mindscape avec trois jeux. *Ultimate Ride*, une course de moto, renouvelle le genre en installant le pilote au guidon et non à l'arrière du bolide comme il est d'usage. *Days of Thunder* propose une autre course originale : en stock-car ! *Captive*, enfin, s'inspire avec bonheur de *Dungeon Master* et entraîne les aventuriers dans un monde futur et sinistre doté d'une infinité de niveaux. Mine de rien, Mindscape sort des sentiers battus...

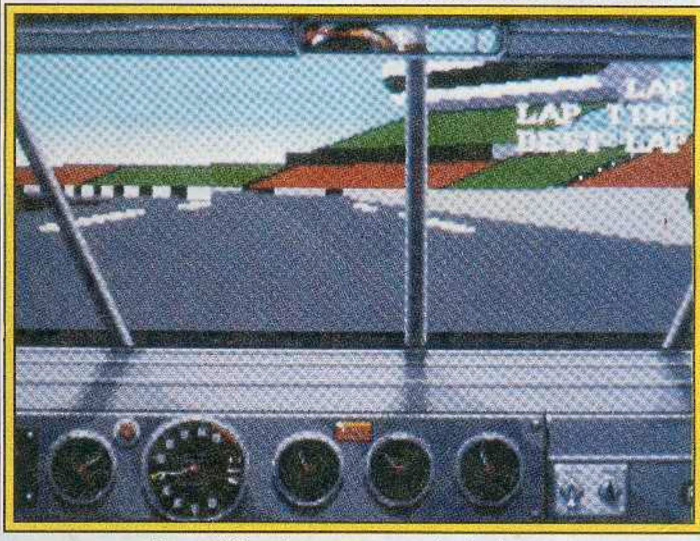
Cet éditeur américain dispose de programmes très prometteurs, qui pourraient remporter un certain succès dans les prochains mois. Toutes ces nouveautés seront disponibles sur *ST*, *Amiga* et PC. *Days of Thunder*, le jeu tiré du nouveau film de Tom Cruise, est arrivé un peu trop tard pour être testé dans ce numéro, mais nous pouvons déjà vous annoncer que cette course de stock-cars en 3D surfaces pleines est une réussite. Ensuite, nous verrons arriver *Ultimate Ride* et *Captive*, deux programmes qui ne risquent pas de passer inaperçus. *Ultimate Ride* est une course de motos qui renouvelle le genre grâce à un concept totalement nouveau. En effet, l'action est représentée depuis l'arrière de la moto dans la plupart des programmes de ce type. Or, dans ce soft, vous êtes vraiment sur la moto et vous ne voyez que vos mains sur le guidon, le tableau de bord et les rétroviseurs. Mais le plus important, c'est que, lorsque vous vous penchez dans un virage, c'est le paysage qui bascule, ce qui est particulièrement réaliste et offre des sensations nouvelles. Avant la course, vous passez par deux tableaux d'options. Dans le premier, vous choisissez votre moto, ainsi que le type de pneus que vous désirez utiliser, puis vous optez pour des changements de vitesses manuels ou automatiques. Le tableau suivant vous permet de régler nombre de paramètres : difficulté, conditions climatiques, présence d'obstacles, longueur du circuit, nombre de tours, virages plus ou moins serrés, etc. Mieux encore, vous avez la possibilité de sauvegarder vos modifications sur une disquette, ce qui vous évite des réglages fastidieux à chaque nouvelle partie. Les courses ont lieu sur 6 circuits et sont précédées par deux tours de qualification. L'autre grande innovation : la possibilité de jouer à deux simultanément, l'écran est alors partagé en deux verticalement. L'effet produit est assez impressionnant et seule une parfaite maîtrise de l'animation en 3D surfaces pleines permet d'obtenir un tel résultat. La version définitive ne devrait pas tarder.



Captive, une aventure animée.



Ultimate Ride : un jeu de moto... révolutionnaire !



Days of Thunder : une course de stock-cars.

Les paramètres sont réglables.



Deux joueurs peuvent entrer en compétition.



Captive est un jeu d'exploration futuriste... captivant.

Le second joker de Mindscape se nomme *Captive*, et s'inscrit dans la lignée de *Dungeon Master*. L'action se déroule dans un sombre futur, alors que la justice n'est plus qu'un mot vide de sens. Vous tenez le rôle d'un homme condamné pour un crime qu'il n'a pas commis. Ce n'est pas facile de se souvenir de ce qui s'est passé, quand un ordinateur défectueux vous réveille après avoir passé deux cents ans en animation suspendue. Dans votre cellule vous découvrez un vieil ordinateur portable, qui est encore en état de fonctionner. Cet appareil démodé est la clef de votre évasion, car il vous permet d'entrer en contact avec quatre droids qui épousent votre cause et dont vous contrôlez les mouvements. Il ne vous reste plus qu'à explorer les alentours ce qui vous permettra de découvrir toutes sortes d'informations sur votre identité.

Captive bénéficie de l'ambiance envoûtante des jeux de rôle, tout en offrant des scènes de combat. Chaque niveau se compose de plusieurs bâtiments séparés par des zones extérieures particulièrement hostiles.

Cet aspect du jeu est fortement inspiré par les jeux de rôle, mais la présence des quatre robots que vous contrôlez apporte un souffle de nouveauté à ce programme. Des écrans de télévision vous permettent de suivre la progression de vos alliés, et de garder le contact avec eux.



Gare aux pièges.

Au niveau de la réalisation, *Captive* est soigné, et présente des graphismes très attrayants. C'est le premier programme sur 16 bits de Tony Crowther à qui l'on doit de nombreux hits sur *C64*. Ce programme s'articule autour d'un système nommé l'Architecte, qui construit les différents niveaux au fur et à mesure de votre progression. *Captive* dispose aussi d'un nombre illimité de niveaux, pour le plus grand plaisir des amateurs. Sortie prévue en automne.



Graphisme presque pointilliste.

Alain Huyghues-Lacour

Mean Streets

Les amateurs de polars et de science-fiction vont se retrouver pour une enquête futuriste où un détective et sa secrétaire recherchent un horrible assassin à San Francisco en pilotant une voiture volante avec vidéophone et télex !

US Gold nous présente une enquête policière qui se déroule dans un futur proche. Vous incarnez un détective privé de San Francisco nommé Murphy, dont voici la mission : une jeune fille vous a engagé pour découvrir la vérité sur la mort de son père. La police pense que ce professeur d'université s'est suicidé en se jetant du haut du Golden Gate, mais l'affaire n'est pas claire. Pour progresser dans votre enquête, vous devez interroger des personnes et fouiller différents lieux.

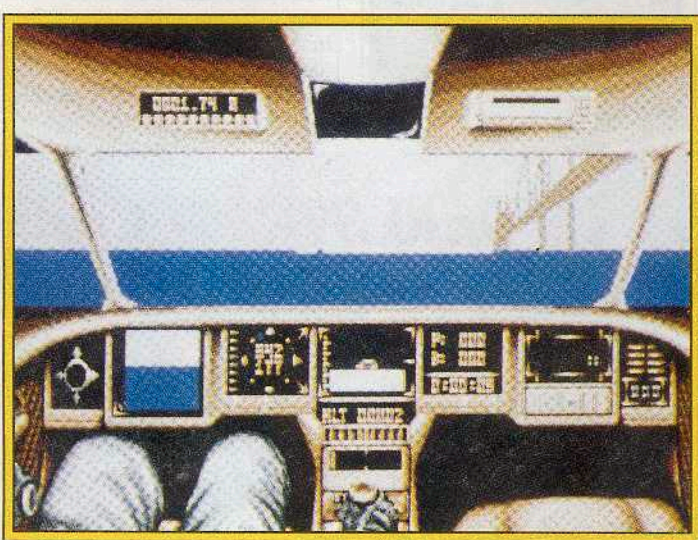
Pour vos déplacements, vous possédez une sorte de voiture volante, équipée d'un système de pilotage automatique. Lorsque vous utilisez ce pilote automatique, vous avez le choix entre deux méthodes. Soit vous entrez le code de navigation correspondant à votre destination, soit vous placez un curseur sur l'endroit de la carte où vous désirez vous rendre. Mais vous n'êtes pas obligé d'utiliser le pilote automatique et, si vous êtes un fan de simulations, vous préférerez sans doute piloter votre appareil. Mais de toute façon, vous ne perdrez pas votre temps en voyage, car vous pouvez communiquer avec votre secrétaire, ou encore avec une informatrice, à l'aide du *video phone* qui équipe votre véhicule.

Dans les différents lieux que vous visitez au cours de votre enquête, vous pouvez découvrir des indices, des messages, de l'argent ou des objets. Mais, attention, il faut fouiller soigneusement chaque recoin d'une pièce pour faire des découvertes intéressantes. Ne vous fiez pas uniquement à votre mémoire, mais notez les indices, les codes de navigation, les mots de passe et les noms des différents personnages. D'autre part, il est important de signaler que, dans la plupart des lieux, vous pouvez obtenir des indications qui vous mettent sur la voie. De temps à autre, vous affrontez des gangsters qui tentent de vous tuer. Vous disposez d'un pistolet pour vous défendre, mais il est inutile de chercher à tuer le plus d'agresseurs possible, essayez plutôt de vous tirer de ce mauvais pas au plus vite. Toutefois, il vous est possible de modifier le niveau de difficulté de ces scènes de combat. Mais, en prévision d'une mauvaise rencontre qui tourne mal, il est sage de sauvegarder le jeu à intervalles réguliers. Si vous avez besoin d'argent, vous pouvez à l'occasion devenir chasseur de primes, en vous rendant dans les coins mal famés. Mais, attention, les voyous recherchés sont particulièrement dangereux.

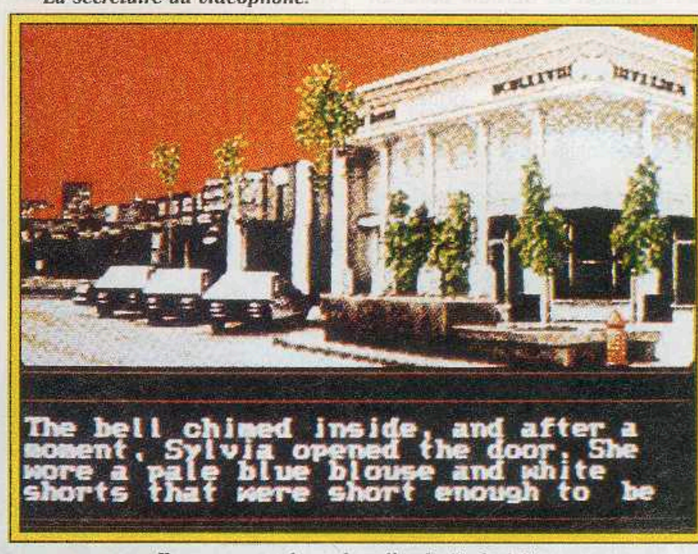
Mean Streets bénéficie d'une réalisation de qualité, qui mêle habilement sprites, images digitalisées et animation en 3D surfaces pleines. Il est rare que ces différentes techniques soient employées dans un même programme, pourtant toutes ces séquences s'enchaînent très naturellement. Les enquêtes policières ne sont guère nombreuses sur micro et *Mean Streets* pourrait bien séduire les amateurs de polars. Sortie sur *PC, ST, Amiga* et *C64* en octobre. Alain Huyghues-Lacour



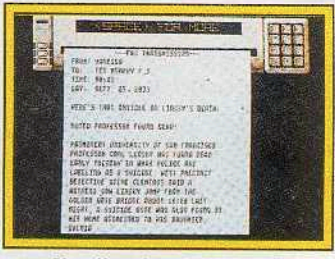
La secrétaire au vidéophone.



Le détective dans son véhicule volant.



Il y a un grand nombre d'endroits à visiter.



Un télex dans la voiture !



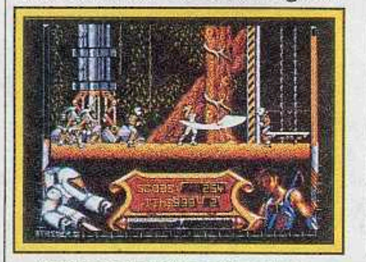
Vous pouvez interroger les témoins.

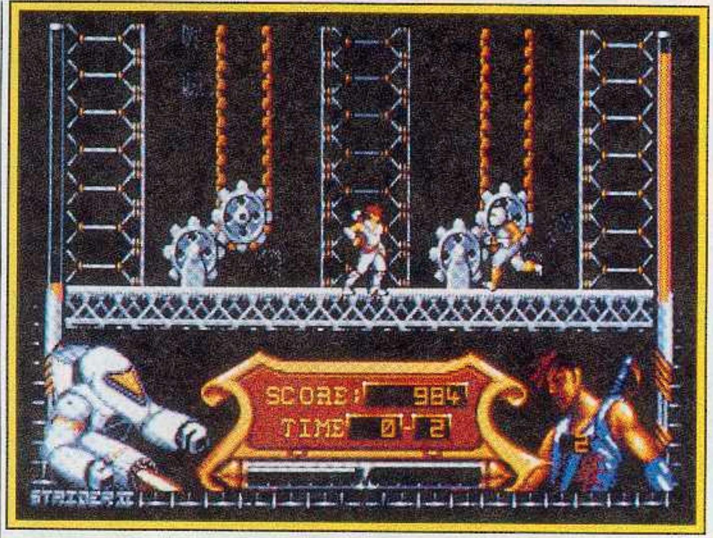

COUGAR FORCE
• Simulation de vol en 3D...
• Combat à mains nues...
• Combat armé...
• Simulation de conduite off-shore...
• Tir...
• Simulation de conduite moto...
NOUVEAU : précision, rapidité, multiplicité des animations grâce à une méthode inédite.
IL A LE SOURIRE CARNASSIER ET DÉFEND SA VIE AVEC PASSION. SON NOM DE CODE EST "LE COUGAR"...
Vous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à :
CVS
Parc tertiaire de Meudon - Immeuble Le Galilée - 5 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX
TOMAHAWK
AMIGA - ATARI ST/STE - COMPATIBLE PC disponible le15 octobre - Console AMSTRAD disponible le 10 novembre

Strider II

L'homme au sabre-laser est devenu un héros : dès qu'un danger se présente, on l'envoie au casse-pipe ! Il est maintenant doté de nouvelles armes et il peut se transformer en robot. Et en avant la bagarre !

Vu le succès de *Strider*, Capcom lui donne une suite. Après sa victoire contre l'impitoyable tyran d'Eurasia, Strider est devenu le guerrier le plus célèbre de toute la planète. Aussi, c'est à lui que l'on fait appel lorsque les choses tournent mal. Le conseil galactique lui confie la mission de libérer le président du conseil, enlevé par des aliens et détenu sur la planète Magenta.


Toujours le même sabre-laser.

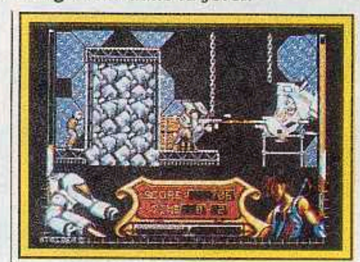


Strider est de retour pour une mission de sauvetage.



Les aliens vous attaquent sauvagement dans la forêt.

Comme dans le premier épisode, Strider saute de manière acrobatique et manie son épée-laser avec une grande efficacité. En revanche, il dispose désormais de nouvelles armes : son épée tant qu'il reste en mouvement, et un fusil lorsqu'il est à l'arrêt. De plus, il a été génétiquement remodelé de manière à pouvoir se transformer en un redoutable robot de guerre. Il revient à son état normal après avoir subi quelques tirs.


Transformation en robot.

Sur la planète Magenta, vous devez traverser cinq secteurs défendus par les aliens avant d'atteindre l'endroit où le président est retenu prisonnier. Les premiers combats se déroulent dans une forêt, puis dans un vaisseau ennemi qui s'est posé dans une clairière. Puis, vous affrontez les aliens dans les deux tours où ils se sont retranchés et dans leur base. Le troisième niveau se déroule dans des cavernes qui mènent à la station énergétique extra-terrestre et vous devrez escalader pour progresser dans ce dédale. Ensuite vous pénétrez dans la station énergétique, dans laquelle vous progressez en sautant d'une plate-forme à l'autre et en grimpant le long des chaînes qui mènent aux étages supérieurs. Votre mission s'achève dans un vaisseau doté de très nombreux ascenseurs. Là, vous pourrez enfin libérer l'otage, mais il vous faudra d'abord venir à bout d'un énorme robot de métal. A l'instar du programme précédent, *Strider II* est réalisé par Tiertex, mais ce n'est pas vraiment nécessaire de le préciser car cette équipe de programmeurs a vraiment un style très particulier. On aime ou on n'aime pas mais, indiscutablement, c'est original. Les graphismes sont assez fins, bien que les sprites ne soient pas plus grands que ceux de *Strider*. La version *ST* présente encore une animation un peu saccadée, mais n'oublions pas qu'elle est loin d'être définitive. D'autre part, la version *Amiga* devrait présenter un scrolling plus fluide. Dans l'état actuel des choses, on peut dire que l'enfant se présente bien et que le jeu sera passionnant si la jouabilité est aussi bonne que celle de *Strider*. Sortie prévue en octobre/novembre. Alain Huyghues-Lacour

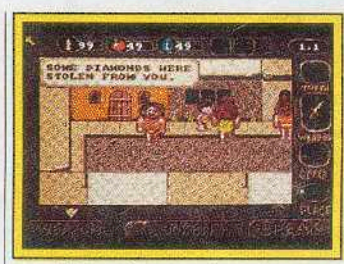


The Legend of Billy Boulder

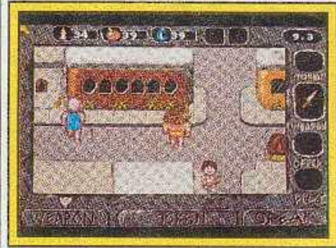
Apitoyé par le vieillissement précoce et accéléré d'une princesse ensorcelée, vous parcourez le monde à la recherche d'un antidote. Faites vite !

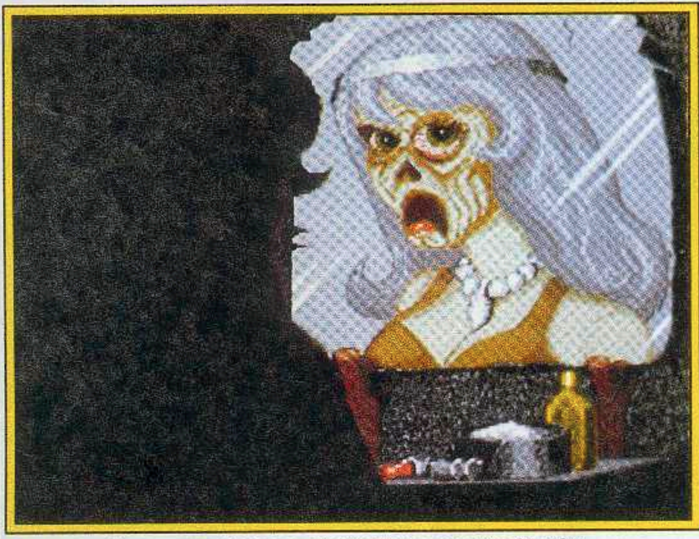
Dans un lointain passé existait un monde hostile, qui comportait vingt-deux cités. Une jeune princesse régnait sur ce royaume et tout allait pour le mieux jusqu'à ce qu'un sorcier démoniaque décide de s'emparer du pouvoir. Il fit boire un filtre à la princesse, qui se mit soudain à vieillir très rapidement. Le sorcier n'avait plus qu'à attendre la mort de sa victime pour monter sur le trône. C'était compter sans Billy Boulder... Vous partez pour un long voyage à travers le pays, à la recherche du magicien Zor qui est le seul capable de fabriquer un antidote.

Au cours de votre quête, vous explorez les vingt-deux cités, toutes plus vastes les unes que les autres. Vous y découvrez un



Visitez les grandes cités...


... et méfiez-vous des rôdeurs.



La pauvre princesse, ensorcelée, se couvre de rides.

très grand nombre d'objets qui vous aideront à progresser. Attention aux voleurs qui risquent de vous en dérober quelques-uns avant que vous n'ayez le temps de réagir. Bien sûr, de très nombreux ennemis rôdent dans les rues et il vous faut sans cesse combattre. Parmi les très nombreux objets que vous découvrez en chemin se trouvent différentes armes fort utiles. Mais elles ne sont efficaces que contre certains ennemis.
En dépit de sa richesse, ce programme d'arcade/aventure se joue essentiellement au joystick et il faut de bons réflexes pour survivre. Mais, même s'il ne faut pas mollir sur le bouton de tir, on avance dans le jeu à force de persévérance et en faisant marcher sa tête. *Billy Boulder* bénéficie d'agréables graphismes, bien qu'ils manquent un peu de variété. Les rues se suivent et se ressemblent, mais il y a tellement à faire que l'on n'a pas le temps de s'ennuyer. Sortie prévue en octobre sur *ST* et *Amiga*.

Alain Huyghues-Lacour

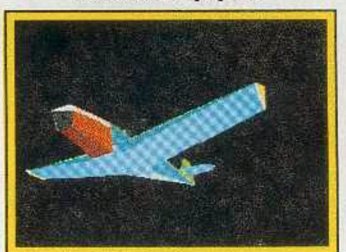
Reach for the Skies

Nostalgiques du temps où les avions n'usaient pas encore de missiles pour se dégommer, préparez-vous à revivre le *Grand Cirque* de 1940.

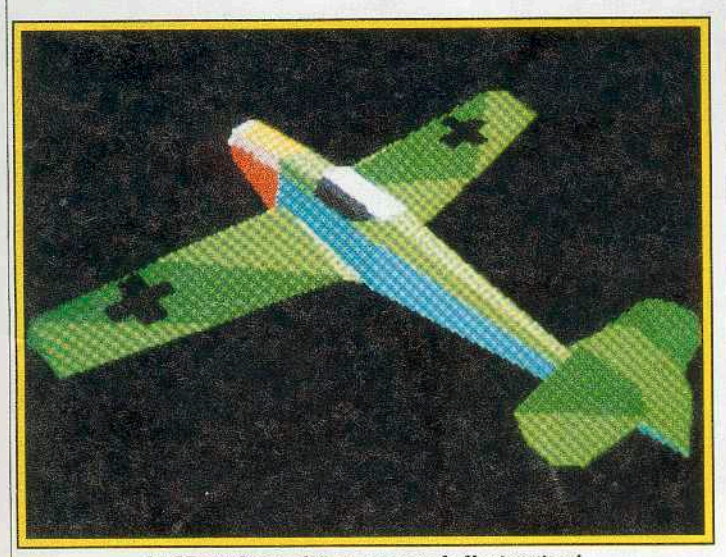
Cette simulation de vol vous a déjà été brièvement présentée en previews (voir *Tilt* n° 81, page 22) sous le titre *Battle of Britain*. Pour éviter toute confusion avec le jeu *Battle of Britain* de Lucasfilm Games, Mirrorsoft a décidé de changer de titre. Donc, *Reach for the Skies, The Battle for Britain 1940* sortira cet automne sous le label PSS. Ce jeu est annoncé comme « la simulation la plus réaliste sur le marché » ! Toute la technologie utilisée dans *Flight of the Intruder* est à nouveau exploitée pour *Reach for the Skies*. Le joueur a le choix entre devenir pilote anglais ou allemand. Si l'aspect stratégique du jeu vous intéresse plus que le pilotage, vous pouvez diriger toutes les manœuvres en tant que chef des opérations (anglais ou allemand) à partir d'un poste de commandement. Cela dit, rien ne vous empêche d'être à la fois chef des opérations et pilote.
Autre option intéressante, vous pouvez, au cours d'une mission de plusieurs avions (du même camp), passer d'un cockpit à l'autre ! Les pilotes anglais disposent du légendaire Spitfire ou du Hurricane tandis que les Allemands sont à bord du fameux Messerschmitt (ME 109, Me 110, etc.). Les missions et objectifs des deux camps sont inspirés de faits authentiques.
Reach for the Skies, The Battle for Britain 1940 sera disponible sur *ST, Amiga, PC* et compatibles.

Dany Boolauck

Descente en piqué...



... et vol sur le dos.



Le 3D surfaces pleines promet de l'animation !

Exclusif Micromania publie le 1er catalogue des meilleurs jeux disponibles sur Gameboy et Lynx!

Catalogue gratuit dans les magasins MICROMANIA



La console ATARI LYNX + 4 jeux (Surf, BMX, Skate Board, Footbag)

1490 F

La LYNX de Atari, La 1re console de jeux portable avec un écran couleur !

Hit Parade	
Klax	275F
Slime World	275F
Blue Lightening	**275F**
Chip Challenge	**275F**
Electrocop	**275F**
Gates of Zendocon	**275F**
Gauntlet	**275F**

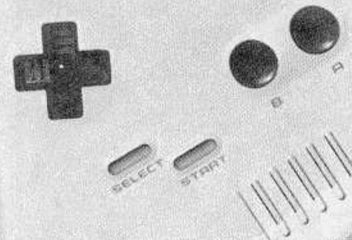
Autres Titres à venir:

Shangai	275F
Rampage (Larry the lab..)	275F
Xenophobe	275F
Zarlord Mercenary	275F
Red Baron	275F
Vindicators	275F
3D Barrage	275F
Road Blasters	275F
Tournament Cyberball	275F
Ninja Gaiden	275F
Chekered Flag	275F
APB	275F
Scrapyard Dog	275F
Paperboy	275F
Rygar	275F
720°	275F
NFL Superbowl foot	275F
3D Barrage,	275F
Tournament Cyberball	275F
Turbo Sub	275F
War Birds	275F
Miss Pac Man	275F
UP Shot	275F
World Cup Soccer	275F
Grid Runner	275F
All Star Basketball	275F
Pacland	275F
Pinball Shuffle	275F
STUN Runner	275F
Xybots	275F
Rolling Thunder	275F
Viking Child	275F

★ ★

La Gameboy de Nintendo

Une Qualité de Jeu incomparable !



OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA

LA CONSOLE + 3 jeux 990 F

(Tétris, Double Dragon, SuperMarioland)

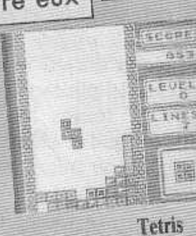
+ Les écouteurs stéréo + Le cable vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux

LA CONSOLE + TETRIS 590 F

+ Les écouteurs stéréo
+ Le cable vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux



Double Dragon



Tetris



Super Marioland



Plus de 50 titres disponibles à partir de 175 F



Les toutes prochaines nouveautés:

- Boulder Dash
- F1 Race
- Duck Tale
- Side Pocket
- Jaja Maru
- Saki Dai Boken
- F1 Boy
- Wars
- Lunar Lander
- Pro Wrestler
- Palamedes
- Monster
- Track
- Family Star

GAMEBOY

Lightboy (loupe vous permettant de jouer dans le noir)	**199F**
Sacoche Gameboy (en tissus plastifié pour porter à la ceinture votre gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le cable de liaison)	**199F**
Boitier Gameboy Nexoft (en matière plastique rigide pour porter en bandoulière votre gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le cable de liaison)	**199F**

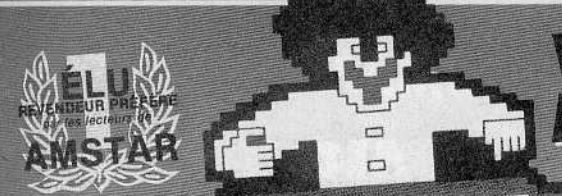
Nouveautés

Beach Volley (Sim.volley)	**195F**
Boxing (Sim. Boxe)	**195F**
Burai Fighter (Arcade)	**195F**
Card Games (Jeux de Cartes)	**195F**
Cosmo Tank (Arcade)	**195F**
Dead Heat Scrambble (Auto)	**195F**
Dextérity (Réflexion)	**195F**
Gargoyle's Quest (Plateforme)	**195F**
Ghostbusters 2	**245F**
Ghost'n Gobblins (Arcade)	**245F**
Pipe Dream (Réflexion)	**195F**
Pitman (Plateforme)	**195F**
Ranma 1/2 (Arcade)	**195F**
Skate or Die (Skateboard)	**245F**
Super Chinese Land (Plateforme)	**195F**
Super Deformer	**195F**
Tasmania Story (Plateforme)	**195F**
Volley Fire (Arcade)	**195F**
Zoids (Arcade)	**195F**

Hit Parade

Double Dragon (Arcade)	**245F**
Spiderman (Arcade)	**245F**
Teenage Mutant Turtle (Arcade)	**245F**
Batman (Plateforme)	**245F**
Dr Mario (Nouveau Tetris)	**245F**
Super Marioland (Plateforme)	**195F**
Vampire Killer/Castle Vania	**195F**
Lock'n Chase (Type Pacman)	**195F**
Nemesis (Shoot'em up)	**195F**
Solar Striker (Shoot'em up)	**195F**

Alley Way (Casse Brique)	175F
Asmik World (Plateforme)	195F
Alien Heiankyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids(Sim. Baseball)	175F
Blodia (Réflexion)	195F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Flappy (Réflexion)	195F
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Master Karateka (Action/Combat)	195F
Mickey Mouse (Plateforme)	195F
Motocross Maniacs (Sim. Moto)	175F
Navy Blue (Bat. Navale)	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	195F
Othello	195F
Paperboy (Arcade)	245F
Penguin Land (Plateforme)	175F
Pinball Party (Flipper)	195F
Popeye (Labyrinthe)	175F
Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F
Puzzle Road/Daedalian (Puzzle)	195F
Puzznik	195F
QBillion (Réflexion)	175F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge Gator (Flipper)	195F
SD (Wargame)	195F
Soccerboy (Sim.Football)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Tchis	195F
Tennis (Sim. tennis)	195F
Tetris (Réflexion)	195F
Trumpboy (jeu de Cartes)	175F
Volleyball (Sim.volley)	195F
World Bowling (Sim.bowling)	195F



Venez tester les nouvelles consoles dans les magasins du Forum des Halles et des Champs Elysées

FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux

MICROMANIA
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Tous les logiciels de jeux pour Micro-ordinateur et console de jeux.
Ouvert 7 jours/7 de 11 h à 22 h*

MICROMANIA
GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro Georges V - RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

*Sauf le dimanche : ouvert jusqu'à 20 h.

Version française officielle
garantie par le constructeur

CONSOLE SEGA MEGADRIVE 1890 F

+ 1 Altered Beast
+ 1 Manette de jeux

HIT PARADE

Alex Kidd	299F
Golden Axe	369F
Rambo 3	299F
Revenge of Shinobi	369F
Soccer	299F
Super Thunderblade	369F
Space Harrier 2	369F
Super Hang On	369F

Baseball	369F
Basketball	369F
Forgotten Worlds	369F
GhostBusters	369F
Ghouls n' Ghosts	449F
Golf	449F
Last Battle	369F
Moonwalker	369F
Mystic Defender	369F
Thunderforce 2	369F
Truxton	369F
Zoom	299F

Altered Beast

jeux fournis avec la notice en français



LA CONSOLE AMSTRAD GX 4000 990 F

+ 2 manettes de jeux
+ 1 jeu gratuit Burning Rubber (Course auto)



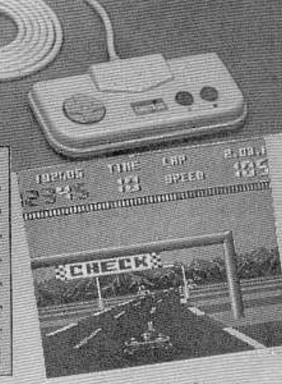
Autres titres à venir :

Chase HQ (Course auto)	295F
Night Breed (Arcade)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Midnight Résistance	295F
Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals	295F
Epyx World of Games	295F
Wild Streets (Kung Fu)	295F
Crazy Cars II	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
L'espion qui m'aimait	295F
Spiderman (Arcade)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F
Toki	295F
Battle Command	295F



Les jeux disponibles

Double Dragon (Arcade)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt	295F
Barbarian 2	295F
Fire and Forget 2	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F



Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 92.94.36.00 NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.92.94.36.00)***

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

T 2 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
....
Code postal .... *Tél* ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST AMIGA . NEC . LYNX . GAMEBOY . MEGADRIVE



ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER	249F
+DOUBLE DRAGON	
+ PLATOON	
+ CRAZY CARS	
+ DALEY THOMPSON	
PC HITS N°2	225F
+GREEN BERET	
+GRYSOR	
+ARKANOID	
+WIZZBALL	

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BETRAYAL	349F
FIRE AND FORGET 2	269F
F29 RETALIATOR	299F
GOLD OF THE AZTECS	299F
INT. SOCCER CHALL.	299F
LEGEND OF BILLY BOULDER	299F
LES INCORRUPTIBLES	249F
MEAN STREETS	299F
MIDWINTER	349F
MONTY PYTHON	249F
MURDER	249F
RA	249F
RICK DANGEROUS 2	249F
SECRET DEFENSE:	
OPERATION STEALTH	N.C.
UMS 2	349F

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL	259F
BATTLE COMMAND	N.C.
BATTLE CHESS 2	299F
BATTLE MASTER	299F
BLADE WARRIOR	249F
CASH FLOW	259F
CHESS SIMULATOR	259F
COUGAR FORCE	279F
DUNGEON MASTER	399F
DYNASTY WARS	249F
FLIGHT OF THE INTRUDER	349F
FOUNTAIN OF DREAMS	249F
IMPERIUM	249F
KICK OFF 2	299F
LORDS OF THE RINGS	299F
LORDS OF RISING SUN	249F
MUDS	249F
NO EXIT	249F
OPERATION HARRIER	249F
PINBALLS SIMULATOR	275F
PLAYER MANAGER	269F
SNOWSTRIKE	249F
STORMOVIK	299F
TEENAGE MUTANT TURT...	299F
THE LIGHT CORRIDOR	259F
THUNDERSTRIKE	299F
WELLTRIS	259F

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
QUICKJOY M5	199F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	49F

HIT PARADE

BUDOKAN	249F
CENTURION	249F
EAST V WEST	249F
INFESTATION	299F
ITALY 90	249F
LAST NINJA 2	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
LES VOYAGEURS DU TEMPS ....LA MENACE.......	299F
LHX ATTACK CHOPER	399F
SILENT SERVICE 2	349F
TENNIS CUP	249F
ULTIMA VI	299F

BARBARIAN 2	299F
BATMAN CAPED CRUSADER	199F
CODENAME ICEMAN	449F
COLOSSUS CHESS X	249F
CONQUEST OF CAMELOT	449F
DAVID WOLF	399F
DE LUXE PAINT 2 FRANCAIS	985F
DOUBLE DRAGON 2	249F
E-MOTION	249F
ESCAPE FROM HELL	249F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
INDIANA JONES (AVENTURE)	299F
INDY 500	249F
M1 TANK PLATOON	399F
MIGHT AND MAGIC2	299F
PINBALL MAGIC	199F
PGA GOLF	249F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
ROTOX	249F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED.	229F
SORCERIAN	449F
ULTIMATE GOLF	249F
WOLF PACK	349F

AMIGA

WHEELS OF FIRE 299 F
+ Chase HQ
+ Turbo Out Run
+ Hard Drivin'
+ Powerdrift

NOUVEAU

LE MONDE DES MERVEILLES 249 F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ SuperWonderboy
+ Bubble Bubble

GENIAL

EDITION N°1 249 F
+ Silkworm
+ Double Dragon
+ Xenon
+ Gemini Wing

DEMENT

LES JUSTICIERS N°2	249F
+GHOSTBUSTERS 2	
+CABAL	
+OPERATION THUNDERBOLT	
LES AVENTURIERS	249F
+ INDIANA JONES ACTION	
+THE STRIDER	
+FORGOTTEN WORLDS	
+VIGILANTE	

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BETRAYAL	299F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
INT.SOCCER CHALL.ENGE	249F
KILLING GAME SHOW	249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	199F
M 1 TANK PLATOON	395F
MEAN STREETS	249F
MONTY PYTHON	199F
MURDER	249F
NIGHT BREED-CABAL ACTION	N.C.
PLOTTING	249F
RA	249F
RICK DANGEROUS 2	249F
ROBOCOP 2	N.C.
SECRET AGENT	249F
SUPREMACY	199F
THE LIGHT CORRIDOR	259F
UMS 2	299F
UN SQUADRON	249F

* à paraître

1 an de garantie sur tous les logiciels

AUTRES NOUVEAUTES*

ADIDAS CHAMPION CHIP SO	249F
ALPHA WAVES MENTAL	259F
APPRENTICE	249F
BACK TO FUTURE 2	249F
BAD LANDS	249F
BATTLE COMMAND	N.C.
BLADE WARRIOR	249F
BSS JANE SEYMOUR	249F
CENTURION	249F
CHESS SIMULATOR	259F
COSMOS	249F
COUGAR FORCE	269F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
EPIC	N.C.
FOOTBALL SIMULATOR	209F
HALL OF MONTEZUMA	249F
JUDGE DREDD	199F
KING ARTHUR	249F
LOTUS TURBO ESPRIT...	249F
MAGIC FLY	249F
MUDS	249F
NEW YORK WARRIORS	199F
NO EXIT	229F
OPERATION HARRIER	249F
ORIENTAL GAMES	249F
PANG	N.C.
SAMOURAI	N.C.
SIMULCRA	249F
SNOWSTRIKE	249F
SPELLBOUND	199F
SUPER OFF ROAD RACER	199F
TEENAGE MUTANT TURT...	299F
THE IMMORTAL	249F
TIME MACHINE	249F
TOTAL RECALL	N.C.
ULTIMA V	299F
WELLTRIS	259F
WINGS	299F

HIT PARADE

BATTLE MASTER	299F
F29 RETALIATOR	249F
FALCON MISSION DISK 2	199F
FIRE AND FORGET 2	269F
GOLD OF THE AZTECS	249F
IMPERIUM	249F
KICK OFF 2	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
LOST PATROL	249F
SHADOW WARRIORS	249F
SECRET DEFENSE.. ..OPERATION STEALTH	299F
SHADOW OF THE BEAST 2	349F
VENUS	199F

688 ATTACK SUB	249F
ANARCHY	249F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BLACK TIGER	249F
BUDOKAN	249F
COLONEL BEQUEST	399F
CONQUEST OF CAMELOT	399F
DE LUXE PAINT 3(FRANCAIS)	749F
DE LUXE VIDEO 3	785F
DYNASTY WARS	249F
EAST V WEST	249F
E-MOTION	249F
FIRE AND BRIMSTONE	249F
FLOOD	249F
HEROES QUEST	349F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
ITALY 90 (LES CHAMPIONS)	199F
IVANHOE	249F
KING QUEST 4	349F
LOOM	299F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
MIDWINTER	289F
PIRATES	249F
TIE BREAK	249F
TURRICAN	249F



* à paraître



DES COMPILATIONS GEANTES

WHEELS OF FIRE
149/249 F
+ Chase HQ
+ Turbo Out Run
+ Hard Drivin'
+ Powerdrift
NOUVEAU

LES JUSTICIERS N°2
149/199 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

LES AVENTURIERS
149/199 F
+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

EDITION N° 1
129/249 F
+ Silkworm NOUVEAU
+ Double Dragon
+ Xenon
+ Gemini Wing

12 JEUX FANTASTIQUES
149 / 199 F
+ STORMLORD (arcade)
+ SUPER SCRAMBBLE (moto)
+ SKATE CRAZY (sim. skate)
+ NIGHT RAIDER (sim. vol)
+ ARTURA (avent./action)
+ DARK FUSION (arcade)
+ GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
+ ARCADE FOOT BALL (foot)
+ TECHNOCOP (arcade)
+ MOTOR MASSACRE (arcade)
+ MARAUDER (shoot'em up)
+ H.A.T.E. (shoot'em up)

LE MONDE DES MERVEILLES
149/199 F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ SuperWonderboy
+ Bubble Bobble
Un coffret de 4 HITS déments

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

Manette US GOLD (plus une montre digitale GRATUITE)	109 F
Manette NAVIGATOR	149 F
Megablaster à Microswitches	79 F
PRO 5000	129 F
CHEETAH MACH1	129 F
CHEETAH 125+	85 F
QUICKJOY JUNIOR	59 F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69 F
QUICKJOY 2 PILOT	79 F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399 F
QUICKJOY M5 PC COMP.	199 F
CORDON pour branchement de deux manettes	49 F
Câble Magnéto AMST.	49 F
Câble d'extension pour Joystick	49 F
Câble de TELECHARGEMENT	49 F
HOUSSE DE PROTECTION	
Housse CPC 464 COUL.	89 F
Housse CPC 464 MONO	89 F
Housse CPC 6128 COUL.	89 F
Housse CPC 6128 MONO	89 F
DISQUETTES VIERGES	
4 Cassettes vierges	29 F
4 Disquettes vierges	99 F
10 Disquettes vierges	195 F

TNT 149/249 F
+ Hard Drivin'
+ Xybots
+ Dragon Spirit
+ ToobinPowerdrift
+ APB
NOUVEAU

LES BARBARES
149 / 199 F
+ BARBARIAN 2
+ RENEGADE 3
+ DOUBLE DETENTE
+ GUERILLA WAR

COMPILATIONS

LES VAINQUEURS 149/199F
+Forgotten Worlds
+Thunderblade
+Tiger Road
+Last Duel
+Blasteroids

LES MAITRES NINJAS 129/179F
+Double Dragon
+ Last Ninja 2

EPYX 21 CHALENGE OLYMPIQUE 149/199F
110 métres Haies, lancer du marteau,saut à la perche, barres assymétriques, cyclisme sur piste, plongeon, tir à l'arc, anneaux, plongeon de haut vol...

LES JUSTICIERS 145/195F
LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
+Dragon Ninja
+Robocop
+Rambo 3

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+Cybernoïd
+Deflektor
+Mask +Blood Brothers
+Nebulus +Hercules
+Northstar +Exolon
+Les Maîtres de l'Univers
+Venom Strikes Back
+Marauder + Ranarama

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+Platoon
+Predator+Karnov
+Crazy Cars+Combat School
+Gryzor+Salamander+Driller
+Rolling Thunder

GAME SET MATCH 2 149/199F
+Match Day 2
+Basket Master
+Super Hang On
+Champion Chip Sprint
+Track and Field
+Cricket+Snooker+Golf

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro Georges V - RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann - Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris - Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91

PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS — Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41



MICROMANIA

BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

DES HITS FABULEUX

COMPILATIONS

LES JUSTICIERS 249 F
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP + RAMBO 3

LES AVENTURIERS 249 F
+ INDIANA JONES ACT.
+ THE STRIDER + VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

LE MONDE DES MERVEILLES 249 F
+ New Zealand Story + Rainbow Island + + SuperWonderboy + Bubble Bubble

LES JUSTICIERS N°2 249 F
+ Ghostbuster 2 + Cabal
+ Opération Thunderbolt

EDITION N°1 249 F
+ Silkworm + Double Dragon
+ Xenon + Gemini Wing

NOUVEAU

WHEELS OF FIRE 299 F
+ Chase HQ + Turbo Out Run
+ Hard Drivin' + Powerdrift

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

APPRENTICE	249F
BETRAYAL	299F
DE LUXE PAINT	499F
GOLD OF THE AZTECS	249F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
INT. SOCCER CHALLENGE	249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	199F
MEAN STREETS	249F
MONTY PYTHON	199F
MURDER	249F
NIGHT BREED-CABAL ACTION	N.C.
PLOTTING	249F
RA	249F
RICK DANGEROUS 2	249F
ROBOCOP 2	N.C..
SECRET AGENT	199F
SHADOW OF THE BEAST	249F
SUPREMACY	199F
THE LIGHT CORRIDOR	259F
TURRICAN	249F
UMS 2	299F
UN SQUADRON	249F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

ADIDAS CHAMPIONCHIP SOC.	249F
ALPHA WAVES MENTAL	259F
BAD LANDS	249F
BATTLE COMMAND	N.C.
BLADE WARRIOR	249F
BSS JANE SEYMOUR(FED...)	249F
CENTURION	249F
CHESS SIMULATOR	259F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
COSMOS	249F
COUGAR FORCE	269F
DRAGON FLIGHT	249F
EPIC	N.C.
FOOTBALL SIMULATOR	209F
HEROES QUEST	349F
JUDGE DREDD	199F
KILLING GAME SHOW	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
LOOM	299F
LOST PATROL	249F
LOTUS TURBO ESPRIT ..	249F
MAGIC FLY	249F
MATRIX MARAUDERS	199F
MUDS	249F
NO EXIT	229F
OPERATION HARRIER	249F
PANG	N.C.

AUTRES NOUVEAUTES* (suite)

PINBALLS SIMULATOR	275F
SAMOURAI	NC
SIMULCRA	249F
SNOWSTRIKE	199F
SPELLBOUND	199F
SUPER OFF ROAD RACER	199F
THE IMMORTAL	249F
TIME MACHINE	249F
TOTAL RECALL	N.C.

HIT PARADE

BATTLE MASTER	249F
BLACK TIGER	199F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
F29 RETALIATOR	249F
FALCON MISSION DISK 2	199F
FIRE AND FORGET 2	269F
IMPERIUM	249F
ITALY 90 (LES CHAMPIONS)	199F
KICK OFF 2	249F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
SECRET DEFENSE: OPERATION STEALTH	299F
SHADOW WARRIORS	199F
VENUS	199F
ANARCHY	199F
BACK TO THE FUTURE 2	249F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BLOCK OUT	249F
CHASE HQ	199F
COMBO RACER	249F
CRACK DOWN	199F
DRAGON'S BREATH	249F
DUNGEON MASTER+CHAOS	299F
DYNASTY WARS	199F
E-MOTION	199F
EAST V WEST	249F
FIRE AND BRIMSTONE	249F
FLOOD	249F
INDIANA JONES(AVENTURE)	249F
IVANHOE	199F
LAST NINJA 2	249F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDWINTER	279F
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
ORIENTAL GAMES	249F
PLAYER MANAGER	269F
POPULOUS	249F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
PROJECTYLE	249F
SIM CITY	299F
STRYX	199F
TENNIS CUP	249F
TIE BREAK	249F

SEGA

Console Sega	749F
Console Sega + le pistolet	1049F
Pistolet Sega	269F
Control Stick Sega	139F
Rapid Fire Sega	109F
Manette spéciale (Speed King)	145F
Lunettes 3D	309F
Manette spéciale (Quick Joy)	199F

HIT PARADE

Altered Beast	325F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	325F
Chase HQ	325F
Ghostbusters	295F
Opération Wolf	325F
Psycho Fox	325F
R Type	325F
Shinobi	325F
Tennis Ace	325F
Vigilante	325F
Wonderboy 3	325F
Wonderboy M.L.	295F
World Soccer	285F
Y'S	395F

NOUVEAUTES

Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dead Angle	295F
Fire and Forget 2	295F
Golfa Mania	295F
Golden Axe	325F
RC Grand Prix	325F
Spell Caster	325F
Ultima IV	N.C.
World Games	285F

PRIX EXCEPTIONNELS

Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	199F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

After Burner	325F
Alien Syndrome	295F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Aleste Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Football	295F
Assault City	295F
Black Belt	285F
Bomber Raid	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Choplifter	285F
Double Dragon	325F
Dynamite Dux	325F
Fantazy Zone 2	295F
Galaxy Force	325F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Kenseiden	295F
Lord of the Sworld	325F
Monopoly	295F
Out Run	325F
Out Run 3D	315F
Phantazy Star	395F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rastan Saga	295F
Rocky	295F

LES ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	99F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	99F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
QUICKJOY JUNIOR	59F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69F
QUICKJOY 2 PILOT	79F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399F

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette
et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

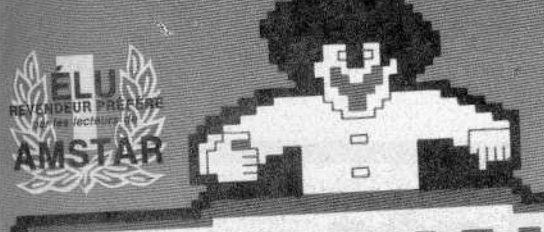
CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro Georges V
RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol - 75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36 - Tél. 42.56.04.13

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1,
Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91

PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41





Les nouveautés sont d'abord chez Micromania

MICROMANIA

micro CLUB

BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

APPRENTICE	99/149F
BAD LANDS	99/149F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149F
LOTUS TURBO ESPRIT...	109/149F
MONTY PYTHON	99/149F
RICK DANGEROUS 2	99/149F
SECRET AGENT	99/149F
SNOW STRIKE	109/149F
SUPER OFF ROAD RACER	99/149F
SWITCHBLADE	99/149F
UN SQUADRON	109/159F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES

ADIDAS CHAMPION CHIP SOCCER	129/179F
FLIMBO'S QUEST	99/149F
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169F
JUDGE DREDD	99/149F
KICK OFF 2	139/179F
NEW YORK WARRIORS	99/149F
PLAYER MANAGER	139/179F
PINBALL SIMULATOR	ND/209F
TIME MACHINE	99/149F

HIT PARADE

BACK TO THE FUTURE 2	109/149F
BLACK TIGER	99/149F
BLOODWYCH	99/149F
DOUBLE DRAGON 2	99/149F
DYNASTY WARS	109/149F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	99/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SIM CITY	149/199F
STORMLORD 2 (Délivrance)	99/149F
TENNIS CUP	169/199F
TURRICAN	99/149F

E-MOTION	109/149F
HEAVY METAL	99/149F
IMPOSSAMOLE	99/149F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
LA SECTE NOIRE	ND/179F
LE MANOIR DE MORT	ND/199F
MEURTRES A VENISE	ND/195F
NINJA SPIRITS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
ORIENTAL GAMES	149/199F
RAINBOW ISLAND	99/149F
SHERMAN M4	ND/229F
TEENAGE QUEEN	99/229F
WILD STREETS	139/179F
WORLD CUP SOCCER 90	99/149F



2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

N°1	Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)	N°11	Bubble Bobble + Flying Shark (Arcade)
N°2	Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)	N°12	Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)
N°3	Out Run + Road Blaster (Course auto)	N°13	Renegade Target Renegade (Combat de rue)
N°4	Enduro Racer + Super Hang On (Course moto)	N°14	Top Gun + Slap Fight (Arcade)
N°5	International Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)	N°15	Rolling Thunder + Rygar (Arcade)
N°6	Grysor + Green Beret (Combat)	N°16	Daley Thompson + Super Test (Sport)
N°7	California Games + Winter Games (Sim. de sport)	N°17	Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°8	Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°18	Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°9	Platoon + Predator (Action)	N°19	Quartet + Rampage (Arcade)
N°10	Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	N°20	Hypersports + Track'n Field (Sport)



LES POINTS MICROCLUB : Vous les trouverez sur les boîtes des jeux. En les collectionnant, vous pourrez obtenir gratuitement les cadeaux exclusifs du MICROCLUB.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 92.94.36.00 NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composez le 16.93.94.36.00)

Electronic Arts : un numéro 1 parle









Côté cour : les locaux d'Electronic Arts à Sam Mateo en Californie (1). Seconde vision : l'intimité des programmeurs (2). Ces derniers décorent à volonté leur univers... Un Français chez Electronic Arts ? Oui, et même à un poste important. Luc Barthelet (3) est en effet directeur de la technologie. Il applique le même leitmotiv que Stuart Donn (4) : efficacité et décontraction. Ce mot d'ordre, nous le retrouvons aussi dans le studio musical (5).

Editeur majeur outre-Atlantique et sur le marché européen, Electronic Arts poursuit son développement sans que rien ne puisse freiner sa progression. Quelles sont les raisons de ce phénomène ? Nous avons envoyé deux de nos journalistes afin de l'expliquer. Au retour : le choc. Alors qu'en Europe, les sociétés d'édition semblent artisanales, Electronic Arts révèle au visiteur un visage de professionnalisme évident. Toutefois, cet aspect « grosse société », méthode californienne oblige, n'empêche pas la décontraction dans l'action...

En 1982, W.M. Hawkins (*Trip* pour ses employés) quitte son poste de directeur maketing chez Apple Computer Inc. pour voler de ses propres ailes. Il fonde une compagnie d'édition de logiciels destinés à la micro-informatique familiale : Electronics Arts. A cette époque, le marché du jeu sur micro n'en est qu'à ses débuts et la création d'une telle société était une sorte de pari sur l'avenir. Aujourd'hui, Electronic Arts est probablement la plus grosse compagnie d'édition de logiciels micro-informatique dans le monde. En outre, il affiche une santé de fer à en juger ses ventes (dix millions de logiciels depuis sa création). Depuis 1984, les bilans d'EA sont positifs (63,5 millions de dollars de revenus en 1989). Il suffit de citer des titres comme *Deluxe Paint, Marble Madness, Populous, Indianapolis 500, LHX Attack Chopper, Bard's Tale* et j'en passe, pour mettre en évidence le label de qualité associé au logo de cette société californienne. Sa structure, classique, se divise en trois grands départements. Nous avons tout d'abord EA International qui assure la liaison avec les filiales basées en Grande-Bretagne et en Australie. EA Studios gère tous les produits des développeurs internes et s'occupe également de la vente (et marketing) des produits EA aux États-Unis et Canada. EA Distribution gère les labels affiliés et autres développements externes. A noter que les filiales, telles qu'Electronic Arts Limited basée en Grande-Bretagne, sont autonomes tant sur le plan financier et commercial que sur sa politique de développement de produits. Afin d'en savoir plus sur le leader yankee, les journalistes de *Tilt* ont fait le voyage jusqu'à San Mateo où se trouvent les locaux d'EA.

Superbes Buildings au design moderne, personnel important (une bonne centaine) et des bureaux bien équipés. Ici le jeu, c'est du business ! En Europe, les sociétés d'édition sont généralement très modestes. Rien d'étonnant donc à ce que le sérieux de l'organisation d'EA et la taille de son entreprise ne nous surprennent un peu. Mais nous sommes dans le monde du jeu et rien ne s'y passe comme ailleurs. Dieu merci ! Le sérieux se limite à l'organisation. Pour le reste, c'est la détente complète ! Les employés viennent travailler en short et débardeurs (ou en chemise à fleurs) et savates aux pieds ! Notre étonnement ne s'arrête pas là, les bureaux des programmeurs sont truffés de gadgets les plus divers tels que skate-boards, figurines, maquettes et autres bibelots (voir photos). Rien d'étonnant à cela, paraît-il, on est en Californie ! Autre surprise, dans le département développement, nous avons rencontré un Français,

Luc Barthelet, qui a bien voulu répondre à nos questions.
Tilt : Quelles sont vos fonctions au sein d'EA ?
Luc Barthelet : Je suis directeur de la technologie. Depuis 1988, je m'occupe principalement du développement interne des produits. Au début, j'ai dirigé les développements de *Studio 8* (un utilitaire graphique pour *Mac II*), de *Studio I* et des jeux. Par exemple, j'ai été, récemment, très occupé par le développement de *Populous* et de *Budokan* sur la *Sega Megadrive*.
T. : Est-ce impressionnant pour un Français d'occuper un tel poste à responsabilité, aux Etats-Unis, avec une grosse équipe sous ses ordres ?
L. B. : En général, il y a beaucoup de Français dans ce milieu, peut-être parce que les ingénieurs français daignent se lancer dans cette voie. Aux Etats-Unis, les programmeurs sont généralement d'un plus bas niveau. Dans le management, cette situation est un peu plus rare.
T. : Alors, les programmeurs américains sont-ils moyens ?
L. B. : Non, ce sont de très bons programmeurs mais qui font des choses différentes. Les Français qui programment ici sont plus spécialisés dans les domaines d'application que dans le jeu. Ici, par exemple, le groupe de développeurs internes comporte une trentaine de personnes dont une vingtaine de programmeurs et une dizaine d'artistes graphistes. Parmi eux, se trouvent trois Français qui programment des outils de développement pour le jeu.
T. : Comment procède un créateur de jeux qui veut vendre son projet aux Etats-Unis ?
L. B. : Chez EA, comme chez beaucoup d'autres éditeurs, les artistes ou groupes d'artistes sont contractuellement obligés de travailler avec le même employeur. Donc, il n'y a pas tellement de mouvements d'artistes entre les éditeurs. Quand il y a rupture de contrat, c'est essentiellement pour des raisons de performances ou des causes encore plus profondes. Bien entendu, il y a des développeurs qui ont choisi d'être indépendants et travaillent pour le plus offrant. Mais il faut savoir que, depuis quelques années, les éditeurs sont devenus très professionnels. Ils fournissent d'importants moyens techniques ce qui, en fait, empêche les artistes d'aller où ils veulent parce qu'ils seraient alors obligés d'abandonner la technologie dans laquelle ils ont investi.



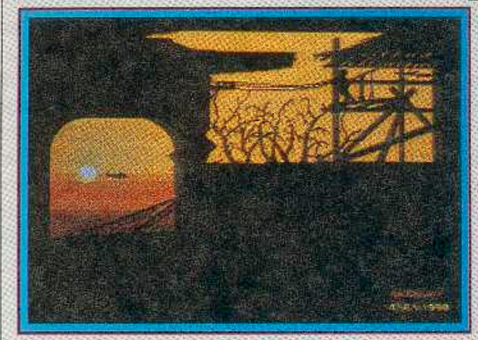
Par exemple, EA fournit des stations de travail aux graphistes ou encore des logiciels tels que des assembleurs, des compilateurs, des débogueurs ainsi que du hardware. Tout cela fait que l'artiste se retrouve dans un confort de travail dont il ne peut plus se passer. Et c'est également pour cette raison que les artistes qui ont commencé à travailler dès leurs débuts avec nous ont un avantage considérable par rapport à ceux qui travaillent en indépendants.
T. : Quel est le pourcentage de développement interne et externe ?
L. B. : En 1988, il y avait moins de 10 % en interne, maintenant nous en sommes à 50 % ! Cette tendance va s'accentuer dans le futur pour deux raisons : le professionnalisme croissant des éditeurs, et l'impossibilité pour un artiste isolé de créer un jeu de nos jours. Par exemple, une équipe de programmeurs, graphistes et musiciens mettent un an et demi pour développer un jeu sur console. Sur *PC*, les simulateurs de vol requièrent à peu près le même temps de travail. *LHX Attack Chopper*, par exemple, est le fruit d'un labeur de deux ans !
T. : Depuis quelques mois, on remarque que les développeurs américains, sur *PC*, créent leurs jeux en ne tenant compte que des capacités de l'*AT*, *286* et *386*. Or en Europe, ces machines restent encore trop coûteuses pour un particulier. Visiblement, nous ne prenez pas encore notre marché en considération.
L. B. : Il y a toujours eu une différence entre le marché américain et l'Europe. Cela dit, la plupart des jeux produits par EA tournent sur *8086*. Nous possédons des salles de tests où se trouvent tous les *PC* et compatibles existants sur le marché mondial, afin de vérifier que nos jeux fonctionnent correctement sur tous. EA a effectivement accepté de ne développer des produits que pour les *PC* haut de gamme. Mais cela est tout à fait récent et correspond à une évolution que suit le marché américain, qui reste le plus important pour le *PC* dans le monde. Nous sommes évidemment obligés de répondre à ses demandes.
T. : Quelles sont ces demandes ?
L. B. : Les Américains possesseurs de *PC* sont de mieux en mieux équipés. Presque tout le monde possède un *286* et on a beaucoup de mal à trouver un *8086* ! La carte EGA est très commune mais elle est de plus en plus remplacée par la carte VGA. De toutes les cartes sonores, l'Ad Lib vient en tête devant la Roland MT 32. La vente de disques durs connaît également un boom en ce moment.
T. : Et qu'en est-il de l'*Amiga* et du *ST* ?
L. B. : Pour ces machines, l'Europe constitue facilement 50 % du marché mondial. Donc les produits EA pour ces machines sont plus souvent développés par EA Grande-Bretagne. La prise en compte du marché européen est vitale, on ne ferait probablement pas des produits
Suite page 46

ST : son et lumière

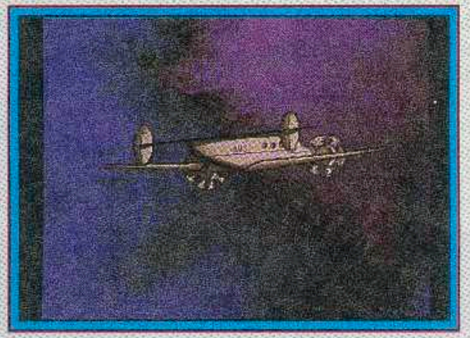
L'Atari ST/STF/STE gère trois modes de résolution. La basse et la moyenne résolution disposent de la couleur et nécessitent comme périphérique d'affichage un moniteur couleur (type SC 1425) ou une télévision couleur via sa prise Péritel. La haute résolution (640x400) nécessite un moniteur monochrome spécifique (type SM 124). Pour passer de l'affichage en haute résolution à la basse résolution, vous devez systématiquement brancher et débrancher la prise du moniteur sur la sortie de votre ordinateur. Depuis plus d'un an, une petite interface est commercialisée qui permet par le biais d'un simple interrupteur de passer d'un moniteur couleur à un moniteur monochrome haute résolution, sans le moindre branchement. Vient d'apparaître sur le marché une interface pour la commutation entre moniteurs qui dispose en plus d'une sortie audio à la norme RCA. Vous pouvez désormais brancher votre ordinateur sur votre chaîne hi-fi sans moindre soudure. Les voisins n'auront donc plus qu'à bien se tenir (les oreilles...) quand les détonations de vos canons lasers vaporiseront les nuées belliqueuses d'aliens. La finition de l'interface s'avère excellente et d'un bon rapport qualité-prix. A noter cependant que la sortie audio est en mono (prix : 300 F). Eric Caberia

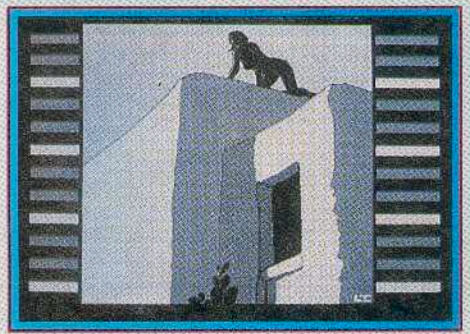


Spécial Graphistes











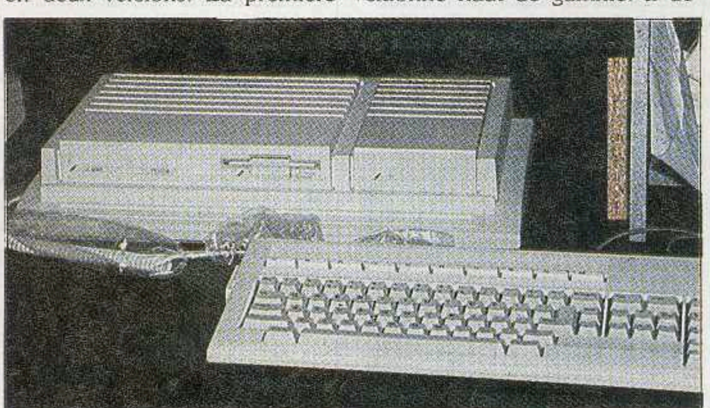


Ils avaient disparus, les revoici ! Commençons par Gregory Leroux et Guillaume Legoubey (14 ans tous les deux). Avec un *520 STF* et *Degas Elite*, ils proposent un bel ombré (1). Passons au monochrome, toujours sous *Degas Elite* et un *520 STE*, avec Laurent Lafosse (23 ans) et une étude très S.F. (2). Thème similaire pour Vincent Cellier (17 ans). La couleur est là : *520 STF* et *Degas Elite* aussi (3 et 4). Pour sa part, le Suisse David Scheben (18 ans) défend son *Amiga 500* et *Deluxe Paint* avec un décor aérien (5). Enfin, *last but not least*, voici Kim Wilde (6) sous *ST*. L'anonyme auteur explique que ce dessin est inspiré d'une photo.

Atari: la nouvelle arme

Depuis quelques temps déjà, Atari met à la disposition de développeurs un certain nombre de *TT* en version américaine. Rappelons que cette machine, attendue depuis bien longtemps, est architecturée autour d'un processeur 68030 et doit être présentée en deux versions. La première disposera du système d'exploitation Unix, la seconde sera sous le classique Tos développé pour les *ST*. Concrètement, la vision d'un TT évoque immanquablement son prédécesseur. Comme ce dernier – du moins au début de leur carrière –, le TT sera positionné haut de gamme. Il devrait coûter environ 20 000 F. Comme on pouvait s'y attendre, cet ordinateur évoque un gros *ST*. Il dispose fondamentalement des même défauts et qualités que ce dernier. Premier regret, le clavier : indigne d'une machine de ce prix. Dans le même ordre d'idée, la qualité du plastique choisi pour le boîtier fait un peu trop bas de gamme. Espérons donc que les modèles produits en série seront revus. La mise en œuvre du système s'effectue fort simplement et la manipulation de l'ensemble ne pose pas de problème puisque l'interface utilisateur est similaire à celle du *STE*. Cela laisse présager une compatibilité correcte qui semble du reste être confirmée par les premiers tests. Toutefois, il est à prévoir que les applications trop proches du matériel posent problème. D'autant plus que le TT dispose d'une organisation matérielle spécifique tant du côté vidéo que sons. N'ayant eu la possibilité de tester la machine – nous l'avons vu de manière très officieuse – nous ne pouvons ici en dire plus. Attendons qu'elle soit commercialisée pour porter un jugement.

Mathieu Brisou



Spack, le constructeur de démo

Le logiciel *Spack* est enfin disponible sur *Amiga* (cf. test de la version *ST* dans le n° 76, page 96). Il permet de réutiliser sprites, dessins et sons numérisés afin de réaliser des démos dignes des plus grands. Facile à manier et ne nécessitant aucune connaissance précise en informatique, *Spack* décompose le travail en plusieurs étapes, toutes très bien détaillées par la notice française fournie avec le logiciel. Un utilitaire à la fois accessible et complet pour amateurs d'animation et d'effets spéciaux (disquette Esat pour *Amiga*. Prix : E).

Olivier Hautefeuille

Chili con ST

Venue d'outre-Rhin, Chili étend les capacités graphiques de l'*Atari ST*. Ce n'est certes pas nouveau mais les capacités de cette carte ouvrent de nouvelles perspectives. Chili facilite en effet la venue d'un Desktop Video efficace sur l'*Atari*...

De taille plus que respectable, cette carte se place à l'intérieur de l'Atari. On la connecte sur un écran couleur et l'accès aux commandes du logiciel de DAO livré avec elle s'effectue par le biais d'un moniteur connecté sur le *ST*. Inutile de préciser que l'ensemble coûte cher, très cher même : Chili vaut dans les 20 000 F !

Concrètement, cette carte propose trois résolutions : 512 × 500, 640 × 400, 460 × 290. Tous ces modes écrans affichent en outre 65 536 couleurs simultanément (codage sur 16 bits), soit l'intégralité de la palette. La carte dispose en standard d'un digitaliseur temps réel ainsi que d'un Genlock. L'interfaçage avec les sources externes (caméscope, magnétoscope, vidéodisque, etc.) ne pose pas de problème puisque de nombreux signaux sont acceptés (vidéo composite, RGB et autres). Bref, superposition d'images, digitalisation et réalisation d'effets spéciaux ne pose aucun problème. D'autant plus que le logiciel livré avec la carte s'avère fort puissant. Il propose toutes les fonctions classiques, avec la rapidité en plus : la carte Chili dispose d'un zoom hard en temps réel et de divers perfectionnements de même cru. Ainsi, Chili peut servir de simple titreur mais les polices sont vectorisées. En résumé, on assiste ici à une débauche de petits détails qui rendent le tout impressionnant. Divers éléments peuvent, en outre, être ajoutés à ce système : module de lecture et d'écriture de Time Code, tablette graphique et autres. A l'évidence, Chili n'est pas destiné au possesseur moyen d'*Atari* du fait de son prix. Toutefois, les passionnés de vidéo fortunés verront dans Chili une véritable alternative à l'*Amiga*. On peut même envisager son utilisation dans un cadre dit de vidéo institutionnelle (réalisation de films d'entreprise, montages de présentation de produits, petits reportages, etc.). Bref, de quoi relancer l'intérêt du Desktop video sur *ST*...

Mathieu Brisou



Cette photo d'écran montre les qualités d'affichage de la carte Chili avec écran multifréquence.





Il en est de même ici. Cette image numérisée démontre en outre les performances du digitaliseur intégré.

Le moniteur monochrome dédié au ST est ici exploité pour accéder aux fonctions du logiciel dédiées à Chili.



L'ensemble est imposant et coûteux pour l'amateur mais s'avère en fait convaincant.

Une souris évoluée pour Atari ST

Logitech lance une nouvelle souris pour *Atari ST*, la Logimouse Pilot. Avec son look effilé, la Logimouse épouse la paume de votre main comme jamais ne se le serait permis la souris *ST* d'origine ! Mais ce n'est pas là son seul atout. La disquette qui l'accompagne permet de lancer un driver qui contrôle la sensibilité de la souris. Il est possible de moduler la réponse du curseur aux mouvements de l'appareil : brutal et rapide pour jeux d'action les plus trépidants, souple et précis pour la DAO par exemple. Dernier atout, Logitech offre *Pac Mania* en prime. A noter enfin que la Logimouse est garantie deux ans. Une très bonne initiative que la production de ce nouveau produit, surtout lorsque l'on connaît les difficultés que rencontrent les possesseurs de *ST* pour faire remplacer leur souris d'origine défectueuse (souris, jeu et driver Logitech pour *Atari ST*. Prix : F).

Olivier Hautefeuille



Vous souvenez-vous du concours Populous-Electronic Arts-Tilt ? En voici le résultat ! Une carte postale venue tout droit d'Hawaï où notre sympathique gagnant a eu l'occasion, pendant quinze jours, de goûter à la douceur du Pacifique. De quoi faire des envieux... surtout parmi certains journalistes pour qui l'été fut fort studieux.

ADI : un coktel étonnant

Dernière production de Coktel Vision, ADI propose de révolutionner le petit monde du logiciel éducatif. Tant par sa présentation que par la mise en œuvre d'un système de original d'évaluation, il utilise l'innovation pour s'imposer. Le jeu en vaut-il vraiment la chandelle ?

Après E.T., voici en direct de la rédaction de *Tilt* et en avant-première, un nouveau petit personnage tout aussi sympathique :A.D.I, le dernier-né de l'équipe de Coktel Vision. Ce n'est pas seulement un personnage tout ce qu'il y a d'attachant, c'est aussi tout un programme. Il a été conçu avec le concours de psychologues pour enfants, d'enseignants et d'ergonomes afin d'obtenir un résultat optimal. La nouveauté et l'originalité de cet « Accompagnement didactitiel Intelligent » réside dans ce drôle de petit personnage présent à tout moment pour stimuler, motiver et guider l'enfant tout au long de son apprentissage. *A.D.I.* a été réalisé en 3D ce qui lui permet de prendre toutes les expressions et mimiques humaines. En fonction de ce qui se passe (et ce en temps réel), il est content, triste, en colère ou bien il encourage. Il lui arrive même de s'endormir ! Son intervention varie selon le comportement de l'enfant face à son travail. S'il saute un chapitre, échoue, ou s'interrompt trop longtemps, A.D.I. se manifeste mais sans jamais donner de sanctions ou de jugement sévère. Voici pour le côté accompagnement intelligent. Outre cette présence, *ADI* propose à tout moment un certain nombre d'aides. Elles se présentent sous forme de calculette, bloc-note, journal personnel et disquette courrier. Ces deux dernières sont accessibles par un code secret. Des documents divers sont également à la disposition de l'utilisateur : un atlas, un lexique de langue, des poèmes et proverbes illustrés ainsi qu'une initiation à l'informatique. Et comme il faut aussi s'amuser, ADI propose des jeux de stratégie, de réflexion ou d'acion. Mais attention, il faut d'abord avoir bien travaillé pour mériter cette récréation.



Dès l'abord, ADI propose une présentation de qualité.

Graphismes de bonne facture, diversité et aide en ligne...

... tous les éléments sont là !

Dans l'immédiat sont disponible, pour les élèves du CE2 au CM2, un programme de français et de maths. Pour les élèves de collège, il y a un logiciel d'anglais en plus. Bien sûr, chaque application donne lieu à un scénario ludique et coloré et, pour chaque matière, un support culturel sert de base à un apprentissage. Le français collège est abordé par le biais de représentations d'œuvres de maîtres. C'est ainsi que vous pourrez vous réjouir du spectacle des toiles de Picasso, Manet et j'en passe, toutes digitalisées afin de restituer la meilleure image possible. Quant aux autres thèmes et scénarios, ils bénéficient tous d'un graphisme extrêmement soigné et réalisé avec soin. En ce qui concerne le contenu pédagogique à proprement parler, il a été réalisé sur les conseils de nombreux enseignants afin de correspondre le mieux possible aux exigences des programmes de l'Education nationale. Les exercices sont paramétrés de façon à

Devoirs de vacances

Le centre de vacances de La Cernaise, niché dans une prairie à la lisière de la forêt jurassienne, offre une vue exceptionnelle. Il offre aussi à une cinquantaine d'enfants de Fresnes l'occasion de remplacer les gaz d'échappement qui gonflent leurs poumons citadins par le bon air pur de la campagne. Cet endroit idyllique est pourtant, lui aussi, atteint par le vice informatique. Quand ils sont fatigués des randonnées pedestres ou des batailles de pommes de pin, les enfants peuvent se délasser dans une salle de jeux pleine d'ordinateurs. Il faut dire que le directeur, Jean-Pierre Dufoyer, est un connaisseur : il est maître de conférence en psychologie informatique à l'université René Descartes.

C'est cet environnement privilégié que Coktel Vision a choisi cet été pour tester le logiciel éducatif *ADI* sur son futur public. Les séances, dans une petite pièce entièrement recouverte de boiseries, ont eu lieu sur un *PC* avec un écran VGA et une souris. Arrivé en pleine canicule, au mois de juillet, j'ai pu observer les premiers essais des enfants, rien que des volontaires. Ils ne disposaient que de deux modules (*Math CM1* et *Anglais 6e*), mais cela ne les empêchait nullement de s'amuser comme des fous. En moins d'une demie-heure, ils maîtrisaient le logiciel malgré les bogues et les plantages : le logiciel venait tout juste d'arriver et, après tout, le but des essais est de régler ce genre de problème. Le seul regret de ceux que j'ai pu interroger concernait l'aspect du petit personnage. Ils trouvaient qu'il avait une « tête pas sympa ». Le stylo de Mireille Mittau, l'ergonome supervisant les tests, courait sur le papier pour rapporter avis et observations à Coktel Vision. Une telle expérience prouve que le succès d'un logiciel ne peut venir que de l'intérêt qu'il suscite chez les enfants. Et peut-il y avoir intérêt sans plaisir ? Avec *ADI*, tout aura été fait dans ce sens.

Jean-Loup Renault

ce que l'enfant ne refasse jamais deux fois le même. D'autre part, le confort et la facilité d'utilisation sont optimisés au maximum. Il est à signaler en outre que chaque disquette d'application fonctionne sur trois machines : *Amiga*, *Atari ST* et Compatible *PC*. Pour compléter le tout, Coktel Vision s'engage à réactualiser les logiciels en cas de changement de programme de l'Education nationale. Ainsi, les utilisateurs recevront une disquette modifiée ou un complément si besoin est. Un programme peaufiné, intelligent, esthétique et bon marché. Quatre bonnes raisons pour casser sa tirelire ! Brigitte Soudakoff

Les éditeurs répondent à l'AFEL

Nouvelle association d'éditeurs, l'AFEL lutte contre un projet de directive européenne concernant les logiciels. Message ? Le droit des utilisateurs ? Acheter, seulement acheter...

Vous le savez, piratage et droit du logiciel et de l'informatique défrayent régulièrement la chronique. Ces sujets parfois spectaculaires font en effet la joie de la presse à sensation et les revues spécialisées leur consacrent souvent une bonne part de leur contenu. Tout ceci pour dire qu'une nouvelle association, l'AFEL (Association française des éditeurs de logiciels micro-informatiques) est née. Fondée par des éditeurs comme Nathan Logiciels, Hatier Logiciels, Aldus, Microsoft, elle est présidée par Hugues Leblanc de la Commande électronique, bien connu pour ses actions contre le piratage notamment dans les grandes entreprises.

Le point de vue de l'utilisateur

L'AFEL est née à la suite de l'adoption en première lecture d'un projet de directive européenne sur les logiciels. Dans son article 5A, ce projet précise : « Les interdictions prévues à l'article 4, points a et b, ne pourront être invoquées par l'auteur pour empêcher la réalisation d'actes indispensables pour assurer la maintenance du programme et la création ou le fonctionnement de programmes interopérables. » Autrement dit, ce projet permet à un utilisateur de modifier un logiciel afin d'assurer son fonctionnement correct (par exemple modifier un programme fonctionnant sur *ST* mais pas sur *STE*) ce que ne permet pas la loi actuelle. Et c'est précisément ce qui oppose deux groupes de pressions. le premier, SAGE (qui regroupe Apple, IBM, Digital Equipement, Siemens, Microsoft, Lotus, Ashton Tate, WordPerfect et autres) estime que la loi ne doit pas permettre à l'utilisateur d'intervenir sur un programme acquis de manière légale afin d'assurer son bon fonctionnement. On comprend pourquoi : pour l'utilisateur il est souvent plus intéressant financièrement parlant de modifier son application plutôt que de se procurer une nouvelle version. Pour les membres de SAGE c'est évidemment l'inverse. C'est ce camp qu'a choisi l'AFEL. Cette association a ainsi pour principal objectif de changer les termes de la directive européenne afin d'assurer à ses membres un certain pouvoir sur le marché.
De son côté ECIS (Bull, Amstrad, Fujitsu Espagne, ICL, Apricot, Olivetti, NCR, Sun et autres) soutient ce projet du moins dans certaines limites. Argument de l'AFEL : c'est normal, ECIS désire clôner librement IBM, Apple et DEC.
Du point de vue de l'utilisateur, l'argument ne tient pas et, sous couvert de défense du consommateur, les diverses sociétés de chaque groupe règlent en fait leur compte sur fond de gros bénéfices potentiels. L'acheteur, lui, désire être libre. Il désire pouvoir utiliser normalement sa machine, et intervenir sur le ▶

fonctionnement de son programme. Il veut pouvoir apporter une solution aux bogues ou à l'écriture maladroite, source d'incompatibilité avec certains ordinateurs récents. Il désire aussi ne pas être lié à un éditeur, ni à un fabricant, d'où l'importance pour lui de pouvoir créer des passerelles d'échanges de données entre ses différentes applications même si ces dernières ne sont pas éditées par les mêmes sociétés. Bref, l'utilisateur-vache à lait est une notion dépassée!

D'autant plus que le projet de directive contient d'autres dispositifs allant dans le sens du consommateur notamment la possibilité de prêt de logiciels dans les bibliothèques publiques. Sous prétexte de lutte contre le piratage, l'AFEL et SAGE ne font en réalité que défendre des intérêts économiques quitte à restreindre la liberté de l'acheteur. Ces groupes de pression tentent ainsi d'agir par le biais réglementaire : la loi au service des bénéfices, en somme.

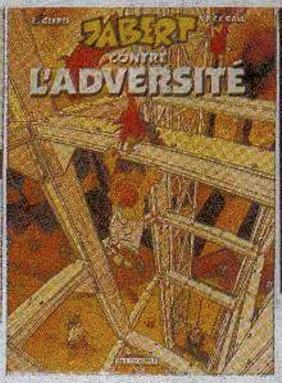
Le projet va dans le sens de l'utilisateur tout en offrant aux éditeurs des garanties légales suffisantes pour qu'ils poursuivent leur activité dans de bonnes conditions (par le biais, par exemple, de nouveaux dispositifs concernant le piratage). C'est ce que tout le monde demande non?

Mathieu Brisou

Steun est-il un bedemaniaque?

Intéressante question que celle-ci n'est-ce pas? Mais nous n'y répondrons pas ici! Notre spécialiste es-bandes dessinées, le sieur Steun, loin d'être Stone, vous propose une fois de plus une sélection d'albums et donne son avis...







« Mise en abîme » : ça vous dit quelque chose ? En clair : dans un dessin, le personnage tient en main une photo ou un dessin qui reproduit le dessin où il se trouve, etc. jusqu'aux limites de votre acuité visuelle. Tout cela pour vous dire que Julius Corentin Acquefages est très perplexe le jour où il reçoit dans son courrier une page de b.d. dont il est le héros. Plus étrange encore, c'est son histoire au quotidien qui est représentée. Et chaque jour, Julius, fonctionnaire au Secrétariat d'Etat à l'humour, va vivre, en même temps qu'il les lira, des rencontres inquiétantes dans un décor angoissant. C'est, un peu à l'instar de Kafka, un monde mécanique d'automates à court d'oxygène, plongés dans un vertige sans fin. *L'Origine*, récit fantastique en noir et blanc, se laisse regarder comme un film à suspense, d'autant plus que les dessins rappellent des cadrages dignes d'Hitchock ou Welles. Au total, un graphisme soigné utilisant au mieux les vertus dramatiques du noir et blanc, plaquées sur un scénario très dense qui manie avec bonheur l'humour glacé. (*L'Origine* de Marc-Antoine Mathieu. Editions Delcourt).

Seconde livraison, *Jabert contre l'adversité* met en scène un énergique gamin affublé d'un chômeur qui roupille devant la télé. Au cœur d'une banlieue nauséabonde, ce triste personnage va se faire arnaquer par l'escroc local qui s'est acoquiné avec l'Adversité, sorte d'ectoplasme verdâtre plutôt mal intentionné. Fort heureusement, son rejeton veille au grain et, seul contre tous, il mettra en pièces l'odieuse crapule et son acolyte, au terme d'aventures mouvementées, sortant pour un temps son paternel de la léthargie où finalement il retourne, après s'être changé en foudre de guerre. (*Jabert contre l'adversité* d'André Geerts et Pierre Le Gall. Editions Delcourt).

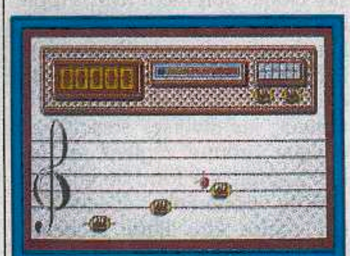
Signalons à l'intention des Marvelophiles, une nouvelle collection qui reprend les meilleurs albums de la production Marvel, en version française. On attend les prochains titres pour savoir si les produits sont à la hauteur de cette intention louable. En tout cas, il est possible d'y goûter avec *Serval*, premier de la série, en tout point fidèle à l'original, dans une présentation indiscutable puisque couleurs et format sont parfaitement respectés. Un regret pourtant : cette collection n'est disponible qu'en souscription, et ce choix prudent mais restrictif risque de limiter singulièrement sa diffusion. En tout état de cause, les bédémaniaques ne pourront pourtant manquer ce petit investissement pour se procurer cet élément essentiel de la bibliothèque de l'honnête homme. (*Serval* de Chris Claremont et Franck Miller. Edition Semic France).

Jean-Pierre Steun

Kid's School

L'Oreille en pointe

Ce logiciel a pour objet l'éveil et le développement de la capacité d'évaluation de la hauteur des sons. Ce logiciel réalise une approche basée sur un apprentissage instinctif excluant l'essentiel du formalisme traditionnel (nom des notes). Le programme se décompose en deux parties. La première est constituée d'un jeu où il s'agit de localiser une note sur une portée. L'enfant doit trouver la note avant qu'un projectile ne vienne la détruire. Le repérage de la note, puis sa « protection » par le biais d'un bouclier, se font grâce à la souris. A noter que le temps de latence accordé au repérage de la note est relativement court, ce qui donne à ce logiciel d'apprentissage musical des allures de jeu de réflexe. Le second volet du programme est réservé aux amateurs de dictée musicale. Il compte plus de trente niveaux progressifs, chaque dictée se composant de vingt notes. L'ordinateur émet une note que l'enfant devra retrouver sur la portée. Bien que l'exercice se fasse avec une contrainte de temps, il n'y a plus de dimension réflexe au programme. Le logiciel permet de composer soi-même ses propres dictées. Dernier point, après une séance d'exercices, *l'Oreille en pointe* peut fournir une analyse détaillée de la dernière dictée effectuée. Un programme intéressant servi par des graphismes et une interface agréable (disquette Carraz pour *Atari ST*).


L'oreille en pointe (ST).


Trésor de la conjugaison (ST).


Gaminours (ST).

Matière	*musique*
Contenu pédagogique	★★★★★
Intérêt	*15*
Prix	*C*

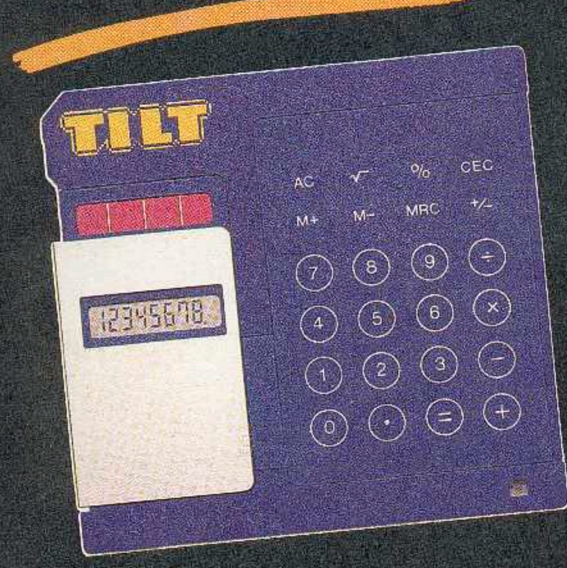
Graminours

Graminours fait un *puzzle* demande à l'enfant de reconstituer une image que le logiciel lui aura montrée pendant quelques secondes. Les multiples pièces



MICROLOISIRS

12 numéros + 1 calculatrice disquette pour 229 F au lieu de 428 F Ça fait tilt !













OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

OUI, je m'abonne à TILT. Je recevrai donc les 12 prochains numéros ainsi qu'une ingénieuse calculette disquette pour 229 F seulement au lieu de 428 F, soit 199 F d'économie.

Vous pouvez également, si vous le souhaitez, acquérir séparément la calculatrice au prix de 120 F, chacun des 10 numéros de TILT au prix de 25 F le numéro, et le numéro double ainsi que le numéro spécial au prix de 29 F le numéro.

J'ai bien noté que la calculette me sera expédiée dans un délai de 6 semaines, après l'enregistrement de mon règlement.

Nom ______

Prénom ______

Adresse ______

______

Code postal |_|_|_|_|_|

Ville ______

☐ Je joins dès à présent mon règlement à l'ordre de Tilt par :
  ☐ chèque bancaire
  ☐ chèque postal

☐ Je préfère régler par Carte Bleue CB dont voici le numéro
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_|_|_|

Signature :

Tarif valable pour la France Métropolitaine
Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés

Cette carte d'abonnement est à renvoyer <u>sous enveloppe non affranchie, à :</u>

TILT
LIBRE RÉPONSE
N° 4375
75742 PARIS CEDEX 15

ECONOMISEZ 199 F

Et découvrez cette calculatrice disquette que nous vous avons réservée.



Cette calculatrice originale en forme de disquette, va faire des envieux autour de vous ! Très pratique, elle effectuera à votre place tous vos calculs avec la plus grande précision. Cette ingénieuse calculatrice signée TILT vous sera envoyée dans une belle pochette noire... en forme de disquette !

Pour profiter de notre offre exceptionnelle, renvoyez dès aujourd'hui la carte d'abonnement ci-contre.



UBI SOFT
Entertainment Software présente.

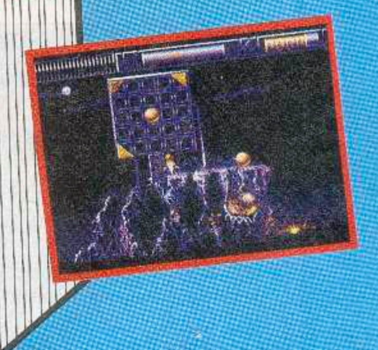
Teller est très bien réalisé et possède des graphismes de toute beauté. Le seul danger, ne pas arriver à éteindre l'ordinateur tant le jeu est prenant.
GEN 4 (93 %)



Très rapide, superbement conçu, ce jeu est à mon avis le meilleur de sa catégorie.
JOYSTICK (98 %).



Le tout est superbement réalisé avec un bon dosage distribué entre action et réflexion. Prenant, prenant...
MICRONEWS



UN EXTRAORDINAIRE CASSE-TETE ALLIANT A LA PERFECTION HUMOUR, IMAGINATION, ACTION ET REFLEXION

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

UBI SOFT
Entertainment Software

sont manipulables de manière quasi instinctive grâce à l'utilisation de la souris. Il est cependant dommage qu'en cas d'erreur les pièces litigieuses ne puissent rester sur la zone de travail. Cela empêche de tirer profit d'une éventuelle accumulation d'erreurs. La réalisation du programme est d'excellente facture, l'interface est facilement assimilable par des enfants. Le logiciel utilise plus de trente dessins au format PI1 ou NEO comme base de ses puzzle pour intégrer au logiciel ses propres graphismes.

Graminours, formes et couleurs propose aux enfants une série de formes de couleurs différentes dont il devra retrouver la source de référence. Le programme dispose de quarante planches de formes différentes. Le niveau de difficulté du logiciel est parfaitement paramétrable par le biais d'icônes.

Graminours, paysages magiques demande à l'enfant de reconstituer un paysage de mémoire après avoir vu quelques secondes. Le logiciel dispose d'un grand nombre de planches graphiques qui permettent d'opérer un choix préalable. En définitive, les logiciels de la série Graminours jouissent d'une excellente réalisation tant au niveau graphique que de leur ergonomie. Ils constituent un excellent support d'entraînement de la mémoire visuelle (disquette Carraz pour *Atari ST*). Eric Caberia

Matière — *mémoire visuelle*
Contenu pédagogique — ★★★★★
Intérêt — *16*
Prix — *C*

Trésor de la conjugaison

Micro C emmène les élèves du CE2 à la 6e dans la grande aventure de la conjugaison française, et dans une chasse au trésor haute en verbes !

La première partie de ce programme appelée Conjug'tout vous offre un cocktail panaché de 7 000 verbes conjugués à tous les temps de l'indicatif ainsi qu'aux présents du subjonctif, du conditionnel et de l'imparfait. Il suffit d'entrer le verbe et de choisir le temps ; la réponse arrive instantanément !

Conjug'quest consiste à donner la conjugaison du verbe au mode, temps et personne demandés. En cas d'échec, la nature de votre erreur est indiquée (temps, personne, radical) afin de vous guider vers la solution. Ce n'est pas superflu ! plusieurs niveaux sont accessibles compte tenu de la diversité du public.

Mais le fin du fin réside dans la recherche du trésor dérobé par le Conjugator. Ce jeu de rôle vous entraîne dans les souterrains d'une montagne habités par d'étranges personnages. Bien entendu, rencontres et combats se règlent grâce à vos connaissances en conjugaison. Alors sachez relever les défis taper aux bonnes portes et répondre aux questions posées car au bout de ce périple le trésor vous attend ! Un bon logiciel (disquette Micro C pour *Atari ST*).

Brigitte Soudakoff

Matière — *Conjugaison française*
Contenu pédagogique — ★★★★
Intérêt — *15*

Numeres IV Junior

Avis à tous les lycéens et étudiants, grâce à Numeres IV les devoirs de math, deviennent un plaisir. Esat Software propose un logiciel de traitement mathématique pour compatible *PC* capable de presque tout. Ses vocations sont multiples : étude de fonctions, représentation graphique, dérivée formelle, intégration numérique, bibliothèque de formules et calculatrice ou plutôt, devrais-je dire, un ordinateur de poche très bien réussi. L'étude de fonction est si bien documentée qu'elle peut être aussi bien utilitaire qu'éducative. La précision de ses calculs est tout à fait honorable : 14 chiffres après la virgule et 4 chiffres en exposant. Il existe aussi une version ingénieur qui donne 115 chiffres après la virgule ! Evidemment le prix aussi est plus conséquent : environ 4 500 F, contre 800 F pour la version junior. C'est un peu cher pour un lycéen, mais sa date de sortie laisse penser qu'il pourrait faire un excellent cadeau pour la saint Sylvestre.

La version de démonstration dont nous disposions nous a mis l'eau à la bouche mais n'a pas pu être entièrement testée et confrontée au solver Eureka de Borland. (Desk pour *PC*. Prix : F).

Christophe Couasnard

Evolution

Sorti depuis quelques mois seulement, *Le Rédacteur 3* dispose déjà d'une nouvelle version, tant pour corriger les petites imperfections résiduelles que pour répondre au désir des utilisateurs. Dans cette version, 3.03, le programme fonctionne aussi bien en couleur (moyenne résolution) qu'en monochrome. La prévisualisation de la page avant impression a été complétée pour inclure désormais les polices imprimantes classiques : pica, élite et condensé (respectivement 80, 96 et 136 colonnes).

Le Rédacteur 3 peut maintenant importer les fichiers au format WordPerfec 5 et Evolution, ainsi que ceux de la version 3.14 de *First Word Plus*. La sauvegarde des options inclut à présent le style de paragraphes et l'offset de décalage de page (un des meilleurs systèmes de paramètrage pour les imprimantes munies d'un bac feuille à feuille). Enfin, les fichiers peuvent être sauvegardés en mode compacté, ce qui fait gagner à la fois du temps et de la place sur le support de stockage.

Cette mise à jour est proposée aux utilisateurs enregistrés au prix de 30 F ! Un grand bravo donc à Dominique Laurent qui ne s'est pas endormi sur ses lauriers (disquette Epigraf pour *Atari ST* 1040 et au-dessus).

Jacques Harbonn

Egypte sur micro

Une écriture antique, quelle drôle d'idée ! Pourtant, écrire en hiéroglyphes sur *Mac* a des avantages notamment du point de vue coût...

Cheick Anta Diop fut sans aucun doute l'un des plus prestigieux égyptologues des vingt dernières années. Il a été en effet le premier à prouver scientifiquement que les Egyptiens, par leur langue, leurs coutumes étaient d'Afrique noire. Son fils Cheik Mbacké Diop a développé par l'édition du livre posthume de l'égyptologue, *Nouvelles recherches sur l'égyptien ancien et les langues négro-africaines modernes*, une police de caractères hiéroglyphiques destinée aux *Macintosh*, utilisant le langage de description PostScript. *AmonFont* dispose de deux fois 716 signes (les pictogrammes égyptiens pouvant s'écrire selon deux orientations) qui respectent la grammaire de l'égyptien classique de Gustave Lefebvre et la classification de l'*Egyptian Grammar* de Sir Alan Gardiner. De manière pratique, *AmonFont* est composé de douze fontes qui, une fois chargées par l'intermédiaire de l'utilitaire FONT/DA Mover, sont directement utilisables sous le logiciel *Superpaint*. L'utilisateur peut alors très facilement rédiger en hiéroglyphes en mode Wysiwyg. Bien entendu, il est possible d'insérer les fichiers *Superpaint* dans un document *Mac Write* ou Word 3 et de mixer ainsi du texte avec des hiéroglyphes. Le prix de la police bitmap est de 500 F HT, elle permet d'éditer du texte sur une imprimante de type Image Writer II. La fonte PostScript, qui seule permet d'atteindre une haute qualité d'impression est disponible en libre service chez Infoprisme sur imprimante laser ou photocomposeuse laser Linotronic (2540 dpi). Scribes à vos claviers ! (*AmonFont* pour *Mac Plus, Mac/SE, Mac II*, chez Infoprisme, 15 rue 91400 Orsay.

Eric Caberia



L'ARCADE EXPLOSE!!

AMSTRAD CPC
SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA



LE CONVOI DE LA MORT

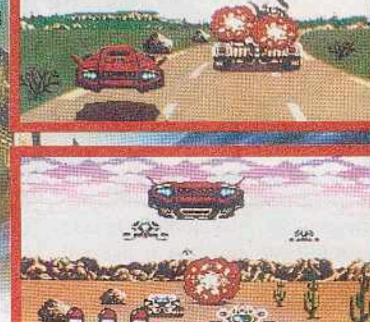
II

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.

Menace NUCLEAIRE... *Stop.* CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Anéantissez TERRORISTES ...*Stop.* Scientifiques en DANGER! ACTION IMMEDIATE...*Fin de transmission.*







- ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
- 15 MUSIQUES GENIALES
- 50 ENNEMIS DIFFERENTS
- 5 LEADERS DE GROUPE A DETRUIRE
- "BONUS STAGES"
- ARMES MULTIPLES
- COMBATS AU SOL ET AERIENS



UNE FABULEUSE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE



TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles.
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92



Des journalistes en folie...

1 820 mètres. Température : 35 °C. Lieu et action : Risoul, triathlon de l'Association Média Aventure Presse. Programme : marche, vélo tout-terrain et raft. Héros : Mathieu Brisou, de *Tilt*...

Ceci pourrait n'être qu'une simple dépêche d'agence... Mais non ! Mathieu Brisou a bel et bien sué sang et eau les 7 et 8 juillet dernier pour figurer en bonne place dans une épreuve unique en son genre. Une centaine de journalistes de la presse nationale et régionale avaient rallié Risoul, petite station des Hautes-Alpes. Partis de la piscine, les concurrents devaient rejoindre un pylône situé tout en haut de la station. Certains ont outrageusement triché, utilisant télésiège, 4 X 4 qui passaient sur la route, le stop... Mais pas Mathieu Brisou : il a grimpé ces kilomètres de montagne avec ses frêles petites jambes !

Après un copieux repas champêtre, les cent as de la presse française enfourchaient leur VTT. Notre ami Brisou eut du mal à se faire respecter de sa monture. Sans scrupule, celle-ci l'a désarçonné ! Ainsi, très dignement, le sieur Brisou goûta la saveur de l'herbe alpine. Mais ceci n'était qu'un entraînement ! Deux épreuves attendaient notre sportif : le slalom et le trial en VTT. Le slalom alignait quatre concurrents qui après une descente ardue devaient passer une porte jusqu'à ce que seuls deux cyclistes restent en lice. Ce fut une hécatombe d'où Mathieu Brisou sortit indemne, même s'il ne fut pas premier. Le trial fut encore pire : les intrépides n'étaient plus qu'une cinquantaine. Ce n'était plus une hécatombe mais un génocide ! Mathieu, il faut l'avouer, se comporta magnifiquement malgré la fatigue de la journée.

Le soir, après un apéritif, les membres de l'AMAP étaient conviés à une somptususe raclette suivie d'une soirée en discothèque. Mathieu a prouvé une fois de plus qu'il supportait le choc. Il a joué au boute-en-train jusqu'à l'aurore.

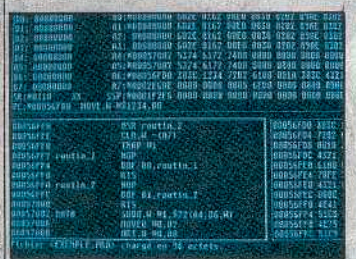
Quelques heures plus tard, l'enfer recommençait ! Affronter les rapides de la Durance en raft. Les équipages constitués selon des critères très rigoureux (le raft des blondes, celui des brunes ou des aventuriers...) s'engageaient dans les bouillons jusqu'à Embrun. Sept rafts se sont ainsi affrontés. Mathieu (presse écrite) s'est largement illustré par un plongeon aussi involontaire que spectaculaire, qui lui a valu le « trophée Zodiac de la plus belle tasse ». Pour clore ce week-end sportif, la remise des prix réunissait participants et sponsors, qui ont aussi physiquement, participé. En un mot, ils se sont mouillés : Kronenbourg, la SNCF, Demarthon trophées, Informat, RFM, la Fromagerie briançonnaise, Huralp, la ville de Risoul et le département des Hautes-Alpes. Mais, dans cette compétition, le premier exploit était d'arriver gare de Lyon le vendredi soir pour prendre le train. Un seul concurrent n'a pas franchi ce prologue : Eric Cabéria, de *Tilt* ! Fabienne Ferrandes

ST mais pas jouer

L'*Atari ST* s'est principalement fait connaître dans le domaine du jeu. Mais il dispose maintenant de nombreuses applications sérieuses de qualité ainsi que d'utilitaires le rendant plus accessible et plus performant. Voici quelques exemples...

A-Debog

Si l'assembleur est, de loin, le langage le plus puissant et le seul capable de mettre pleinement à profit les capacités d'une machine, en revanche la mise au point des programmes n'est pas une partie de plaisir. Pour éviter les crises de nerfs prolongées, un seul remède : recourir aux services d'un débogueur, outil qui se charge d'analyser tout programme exécutable et de le tracer un peu à la manière des Tron du basic. *A-Debog* est un débogueur symbolique, c'est-à-dire que les noms des labels et variables seront mis à profit pour clarifier le listing. Le programme peut être lancé à partir du bureau, en accessoire de bureau, automatiquement à l'apparition d'une bombe ou même encore en cartouche pour économiser de la place mémoire. *A-Debog* n'utilise ni GEM, ni souris mais emploie le multifenêtrage pour afficher la valeur des registres d'adresse et de données, le compteur ordinal, le désassemblage du programme et la représentation hexadécimale et ASCII, le tout en temps réel. Il

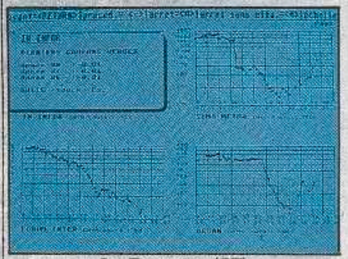


A-Debog (ST).

permet même d'avoir les résultats de votre programme en cours de déboguage, et sur votre Minitel l'écran d'*A-Debog* ! Il permet sans problème de tracer des routines sous interruptions, ce qui est loin d'être la règle générale, et même de changer de résolution en cours de travail. Un autre point fort est la possibilité de paramétrer entièrement le programme. Le manuel, en français, est un petit bijou. Outre la description détaillée d'*A-Debog*, il fournit un cours simplifié d'assembleur ainsi que la liste des variables systèmes des *ST*, *STE* et même *TT* ! (disquette Arobace pour *Atari ST* ; Prix : nc).
Jacques Harbonn

Le Boursier

Jouer en Bourse peut être une opération périlleuse pour le particulier. *Le Boursier*, logiciel d'aide à la décision financière, lui apportera une aide appréciable. Il fonctionne sur toute la gamme des *Atari ST*. La première chose est bien sûr de déterminer les actions qui vous intéressent, ce qui peut être fait manuellement au clavier ou automatiquement en récupérant les



Le Boursier (ST).

données d'un serveur Minitel boursier. Vous pourrez travailler sur deux portefeuilles simultanément, leur constitution s'effectuant très simplement en indiquant le nom de l'action, le nombre et le prix payé. La mise à jour des cours s'effectue tout comme la saisie de départ au clavier ou directement via le Minitel. Dès que le nombre de cours pour une action donnée sera suffisant, différentes analyses pourront être effectuées. Ordonews vous propose même en option deux disquettes « historiques » qui contiennent l'ensemble des cours de presque toutes les actions françaises depuis quatre ans. Vous pourrez visualiser le graphique de l'action (avec zooming pour une analyse plus

On ne touche pas à ma console de jeux AMSTRAD !

DU 16 AU 19 NOVEMBRE 1990
PARC DES EXPOSITIONS DE VERSAILLES
HALL 8
AMSTRAD
EXPO 90

Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche



990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

* Prix public généralement constaté.

Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin Rubber » sur cartouche.

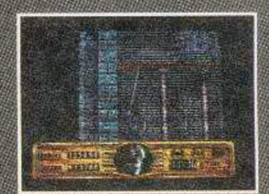
MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN







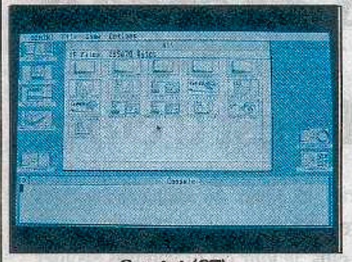




fine), trier et classer par secteur d'activités, disposer des critères décisionnels (moyennes mobiles optimisées, analyse sectorielle ou point figure, plus haut / plus bas, etc.) ou même vous initier au chartisme moderne grâce aux reconnaissances des configurations à la baisse et à la hausse. Si le programme s'avère vraiment très riche, en revanche son ergonomie n'est pas parfaite. Il faut souvent passer du clavier à la souris. De plus, impossible de rentrer une valeur de 999 F pour une action, cette valeur correspondant à la sortie de la saisie. Rappelons à l'auteur qui, semble-t-il, travaille en GFA qu'il existe d'autres moyens de sortir prématurément d'un Input (gestion des touches de contrôle par exemple). Malgré ces défauts, *le Boursier* se révélera d'une aide inestimable pour tous les joueurs en Bourse (disquette Ordonews, *Atari ST* ; prix du programme et de l'historique : C).

Gemini

Possesseurs d'*Atari ST*, si vous avez envie de changer de bureau, *Gemini* est fait pour vous. Ce petit programme du domaine public fonctionne en monochrome et en couleurs (moyenne résolution) mais pas avec les anciennes ROM. Au lieu de n'offrir

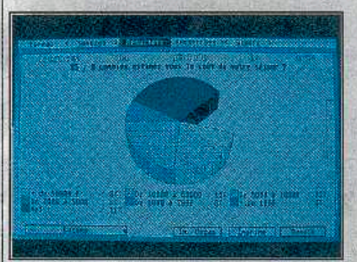


Gemini (ST).

que les trois icônes du GEM (dossier, programme, fichier), il en propose ici un grand nombre. Vous pourrez ainsi « similariser » les programmes du même type et les retrouver plus facilement au sein d'un bureau chargé. De la même manière, vous pourrez différencier les divers types de stockage (disquette, disque dur ou virtuel). Tout comme sur le *Mac*, il est ici possible de poser l'icône d'un programme sur le bureau pour l'avoir sous la main. On dispose encore d'une poubelle dont le contenu ne s'efface qu'à la demande et surtout d'un interpréteur de commande assez riche (type CLI de l'*Amiga*). Un amusant programme pour personnaliser son *ST* (disquette Station pour *Atari ST*. Prix : A).

Le sondeur

De nombreuses professions peuvent être amenées à utiliser des sondages ou enquêtes. *Le Sondeur* se propose de vous faciliter le travail, que ce soit pour la création du questionnaire, l'entrée des résultats ou leur analyse. Le programme fonctionne sur toute la gamme *ST* (une mémoire étendue est indispensable



Le Sondeur (ST).

pour les sondages importants), en haute et moyenne résolution. La création du questionnaire est simple. Après avoir entré les informations de base (nom, date de création, population, etc.), vous définissez les différentes questions et réponses qui s'y rapportent. Vous disposez de dix cases à cocher et d'une case de réponse libre pour chaque question. Une fois le questionnaire établi, il peut être imprimé directement ou exporté en ASCII vers un logiciel de PAO. Pour la phase de dépouillement, vous entrez les informations (facultatives) relatives à chaque personne (nom, adresse, profession, sexe, etc.) ainsi que leurs réponses au questionnaire. Cette dernière étape s'effectue à la souris en sélectionnant la ou les cases de réponses correspondantes et en vous déplaçant librement au milieu des questions et des fiches (chaque fiche correspond à une même personne). Il ne reste plus qu'à analyser les résultats sous forme de tableaux chiffrés ou de graphismes camembert ou Manhattan. Ces résultats peuvent être exportés vers un tableur (LDW Power, Calcomat ou le Gestionnaire) et imprimés (l'impression sous GDOS n'étant disponible que dans la version Pro). Un bon produit un peu cher cependant (disquette Ordonews sur *Atari ST* ; prix : F, versions Junior et Pro). Jacques Harbonn

Mais, où en est Broderbund ?

Les éditeurs américains sont numéro un. Comment expliquer cet état de fait ? Employée par Broderbund, Sophie Kim (du service marketing) donne ici quelques recettes.

Tilt. Comment intervient le service marketing dans la conception d'un jeu ?

Sophie Kim. Nous avons régulièrement des auditions où des programmeurs free lance nous proposent leurs créations. Nous avons comme premier objectif de déterminer si le produit est intéressant. Les cadres (producteurs), chargés de superviser les équipes de programmeurs et de mener à terme les projets qui leur sont confiés, interviennent beaucoup à ce stade. Ce sont des spécialistes du jeu, tout comme les journalistes de *Tilt* par exemple, et leurs avis sont souvent déterminants. Ensuite, nous vérifions la bonne jouabilité du logiciel ainsi que son potentiel (les petits « plus » qui le feront vendre, etc.). En général, quand le jeu plaît à l'un de nos producteurs, c'est bon signe et c'est lui qui prend en charge le projet si Broderbund accepte de commercialiser le jeu. Dans ce cas, le producteur va travailler en étroite collaboration avec le créateur du jeu. Il doit veiller à ce que le développement s'achève dans les délais fixés et s'assurer que le jeu a subi les modifications demandées par Broderbund. Entre-temps, les responsables du marketing et du design suivent l'évolution du développement et émettent éventuellement des suggestions. Au cours d'une de ces réunions, nous faisons une séance de *brainstorming* pendant laquelle on essaie de trouver un titre pour le jeu. Lorsque le produit est sur le point d'être terminé, des réunions sont organisées afin de mettre au point le design du conditionnement (boîte, présentation etc.).

T. Pouvez-vous me donner un exemple concret ?

SK. Nous prendrons le cas de *Wolfpack*, une simulation de sous-marin. Pendant que le jeu était en développement, j'ai eu plusieurs entrevues avec des joueurs amateurs de simulations du même genre. Nous avons essayé de savoir ce qu'ils attendaient d'une bonne simulation de sous-marin et ce qu'ils pensaient des simulations de nos concurrents. Notre jeu devait proposer les mêmes possibilités d'interactivité que ses concurrents et offrir des « plus » qui le rendent encore plus attrayant pour le joueur. Par exemple, la possibilité de contrôler soit le sous-marin soit un navire est un des points forts de *Wolfpack*. D'autre part, l'enquête auprès des joueurs nous a révélé l'importance des graphismes en VGA. A partir de là, la recette est toujours la même : toute la promotion du film se fait sur les points distinctifs du jeu. Il était également important pour nous de connaître le profil des amateurs de simulations afin d'augmenter l'impact de la campagne publicitaire. D'après nos études, ce joueur est âgé de 34-40 ans, cadre ou profession libéral et très bien équipé (*PC* 386, disque dur, VGA).

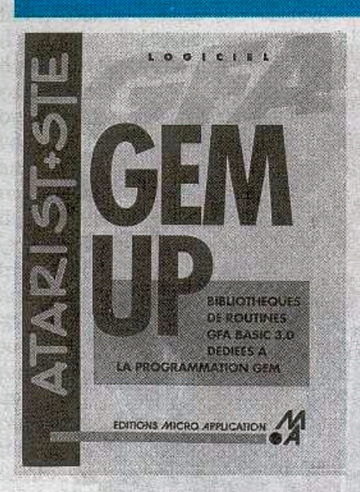
T. Comment obtenez-vous ces renseignements sur les joueurs et surtout comment entrez-vous en contact avec eux ?

SK. Dans le cas de *Wolfpack* nous avons contacté une compagnie qui travaille pour nous. Velocity, c'est le nom de cette compagnie, a créé une simulation de vol sur *PC* nommée *Jetfighter*. Aux États-Unis, un questionnaire est généralement inclus dans les boîtes de jeux. Beaucoup d'acheteurs n'hésitent pas à renvoyer ces questionnaires aux éditeurs. Velocity nous a donc fourni une liste des acquéreurs de *Jetfighter*. Les renseignements ainsi obtenus nous ont permis de connaître le profil des joueurs de simulations. Nous avons contacté un certain nombre d'entre eux qui ont bien voulu répondre à nos questions.

Propos recueillis par Dany Boolauck

Livres et Micros

Cette rentrée voit la venue de nombreux ouvrages de micro. Qu'ils soient novices ou confirmés, tous les utilisateurs y trouveront certainement leur bonheur.



Programmez GEM UP

Les utilisateurs du GFA basic peuvent avoir quelques difficultés à créer une application sous GEM. En effet, menus déroulants, fenêtres et autres icônes leur compliquent la tâche. Pour y remédier, Micro Application édite le Gem Utilities pack. *GEM UP* permet, avec une quantité restreinte de codes, de réaliser des sélections multiples d'objets, l'intégration d'une image de fond dans une fenêtre, la personnalisation d'icônes ou le rafraîchissement automatique de l'écran.

En ce qui concerne spécifiquement la gestion des fenêtres GEM, le déplacement et la réduction des fenêtres, la gestion facile des ascenseurs ou le déplacement d'objets à l'extérieur de la fenêtre font partie des possibilités de *GEM UP*. La gestion de fond de GEM est facilitée : un certain nombre de procédures concernant la gestion du clavier et de ses raccourcis, la prise en compte automatique des diverses résolutions sont aussi fournies. GEM UP permet de disposer d'une interface graphique évoluée (édition Micro Application. Prix : A). E.C.

PC-Tools facile

PC-Tools a sans l'ombre d'un doute participé au succès du *PC*. Ce programme, qui se superpose à Ms-Dos, dispense l'utilisateur néophyte de la syntaxe quelque peu ésotérique de Ms-Dos, grâce à une interface plus ergonomique (en particulier pour sa dernière version) et à une plus grande clarté des procédures à suivre. L'ouvrage qui vous est présenté ici vous permet donc de connaître dans ses moindres recoins ce logiciel. Après une présentation rapide de son programme, l'auteur s'attache à montrer certaines particularités, comme la possibilité de le mettre en mode résident, c'est-à-dire de le garder en mémoire quelle que soit l'application en cours.

D'autre part, les fonctions permettant de pratiquer des déplacements de fichier et de sous-répertoire, de récupérer des fichiers effacés, de disposer d'une plus grande sécurité (grâce à la création de copies miroir des fichiers systèmes) sont expliquées clairement et disposent même dans certains cas de hard-copy d'écran pour mieux les illustrer. A noter que le passage concernant les fonctions de recherche de fichiers égarés (surtout en cas de formatage malheureux) et plus particulièrement la restauration d'une disquette ou d'un disque dur, ne laissera personne insensible. Un livre indispensable pour mieux utiliser son PC (*PC-Tools*, éditions Marabout).

Le livre de Deluxe Paint III

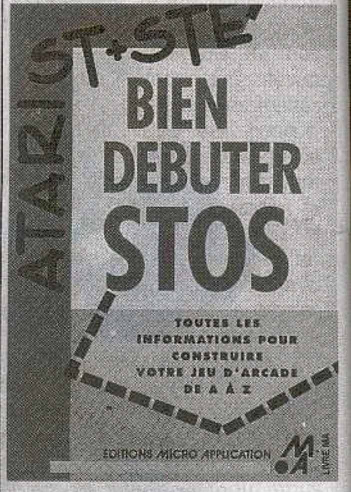
Avant d'explorer les fonctions évoluées de *Deluxe Paint III*, ce livre s'applique patiemment à faire découvrir les outils du logiciel (gommes, pinceaux, choix des couleurs). Grâce à des illustrations claires, l'apprentissage des fonctions de brushs complexes ou des créations en relief s'avère relativement facile. Le livre aborde de manière tout aussi claire les surprenantes possibilités de *Deluxe Paint III* en terme d'animation : les notions de story board ou de *frame* sont expliquées avec des mots précis. L'ouvrage fournit aussi des trucs et astuces concernant la sauvegarde des palettes ou la simulation d'une meilleure résolution. En fin d'ouvrage, un chapitre est réservé aux rudiments de techniques de dessin : car *Deluxe Paint III*, aussi sophistiqué qu'il soit, ne dessinera pas à votre place. Un bon livre de 300 pages (Edition Micro application. Prix : B).



Comment choisir son traitement de texte

PC, Amiga, Atari, Mac

Le prix élevé des traitements de texte interdit qu'on se trompe lors de l'achat d'un soft. Pour ne pas faire un investissement inadapté à ses besoins, sinon à sa machine, le livre propose d'abord un rapide cours d'initiation à la micro-informatique (présentation de concepts liés au microprocesseur et à la vitesse de fonctionnement de la machine) puis une présentation du traitement de texte en abordant l'ensemble des fonctions de ce type de logiciel. Point intéressant, chaque fonction abordée est longuement expliquée, dans un langage clair et concis. Enfin sont indiqués les traitements de texte disposant de cette fonction. A la fin de l'ouvrage, les principaux traitements de texte (*Wordstar*, *Word*, *Sprint*, *Le Rédacteur*) sont présentés avec force détails. A noter un petit chapitre réservé aux traitements de texte scientifiques. Tout cela rend cet ouvrage intéressant. (P. Robert, éditions Marabout).



Bien débuter STOS

STOS langage est particulièrement adapté à la gestion des sprites, des effets sonores ou des périphériques (souris, joystick). Grâce à un grand nombre d'instructions prédéfinies, il s'avère être le langage des jeux par excellence sur *ST*. Cet ouvrage a pour but de faire découvrir aux débutants les différents outils de STOS tels que l'éditeur de caractères, de sprites, d'icônes ou de musique. A une vitesse mesurée, le livre explore les notions de base concernant les instructions en mode direct ou en mode programmé, la gestion des entrées/sorties, l'animation de sprites ou les indispensables tests de collision. Le livre propose ensuite la création d'un programme de jeu de A jusqu'à Z, en en respectant l'ordre d'élaboration : création du scénario, des décors, des personnages et de la musique de fond, puis programmation. Un bon livre pour ceux qui veulent aller plus loin. (Editions Micro application. Prix : C).

Eric Caberia

le 9 octobre 1990
GAME'S
un nouveau
Le plus grand choix de jeux
JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX NINTENDO
SEGA / ATARI
JEUX DE ROLES

Suite de la page 29
ST et *Amiga* s'il n'y avait que le marché américain. Les versions *ST*, par exemple, ne sont faites que pour l'Europe.
T. : Et les CDI, CD-ROM, DVI ?
L. B. : Nous travaillons depuis un certains temps sur ces systèmes mais nous sommes freinés par le fait qu'il n'y a toujours pas de marché ! On pense néanmoins qu'il va arriver en 1991-1992.
T. : Travaillez-vous sur CDI (système de Philips) ou DVI (IBM/Intel) ?
L. B. : Sur les deux puisque, selon les informations que nous détenons (et si elles sont justes), toutes les unités CDI vont avoir une extension DVI, et pour un prix très faible.
T. : Quels sont, d'après vous, les facteurs qui ont freiné le développement du CDI ?
L. B. : Essentiellement le prix de la machine. Du point de vue technique, il n'y a plus de problème depuis belle lurette ! Actuellement, les constructeurs tentent de produire un CDI commercialisable à moins de 1 000 dollars.
T. : Quelles sont les difficultés que peut rencontrer un Français ayant votre qualification et qui veut s'installer ici ?
L. B. : Ici, à Silicon Valley, il y a un niveau de vie assez élevé. C'est assez difficile à vivre au début et il vaut mieux avoir un contrat de travail avant même de fouler le sol américain afin d'éviter les problèmes d'immigration.
T. : Pourquoi avez-vous choisi de travailler ici ?
L. B. : Parce qu'en France, il y a peu de gens dans le milieu du soft alors qu'ici, à Silicon Valley, on a plutôt du mal à trouver des gens qui ne travaillent pas dans ce secteur ! Professionnellement, c'est beaucoup plus intéressant. Cela me permet d'évoluer plus rapidement et puis il y a une effervescence technologique permanente.
T. : Quelle est votre formation française ?
L. B. : Je suis ingénieur en électricité mécanique.

Après cette interview de Luc Barthelet, nous avons eu droit à une visite guidée du département Studio, c'est-à-dire du secteur de développement. En général, les éditeurs sont ravis de nous présenter leurs produits. Aux Etats-Unis, c'est le contraire ! Les Américains ont la phobie de la diffusion de l'information. Il nous ont formellement interdit de voir les jeux en développement et surtout de photographier les logiciels !

Il est un des vétérans d'Electronic Arts avec, à son compte, sept ans et demi de bons et loyaux services. Il y a débuté en tant que chef de produits, poste qu'il a occupé pendant quatre ans et compte à son actif l'aboutissement de produits tels que *Chuck Yeager's AFT* et *Skyfox*. Aujourd'hui, il est à la tête d'une des plus importantes équipes de développement de produits destinés à la micro-informatique de loisirs. Stuart Bonn est le vice-président et directeur général de EA Studios.
Tilt : Pouvez-vous faire le point de la situation du marché aux Etats-Unis et la position d'EA par rapport à elle ?
Stuart Bonn : Actuellement, nous sommes dans une période de transition. En 1989, le marché de la micro familiale que nous appelons le marché de *floppy disk*, a accusé une baisse en termes de revenus pour les éditeurs. Les ventes d'*IBM PC* ont augmenté de 15 % mais, par ailleurs, la carrière du *C64* et l'*Apple II* est bel et bien terminée aux Etats-Unis. C'est simple, les détaillants ne veulent plus vendre des softs sur ces deux machines. Ce sont des nouvelles effectivement mauvaises mais il y en a de bonnes aussi. Nintendo va lancer la *Super family Computer* (la *Famicom*) qui est en fait un micro-ordinateur sans clavier. Sega et NEC annoncent la sortie imminente de leur console 16 bits. La tâche d'EA, à l'heure actuelle, est d'essayer de déterminer les machines pour lesquelles il sera commercialement intéressant de produire des logiciels. C'est là un exercice auquel nous sommes rompu depuis nos débuts. Nos premiers produits tournaient sur *Atari 800* et *Apple II*. Ensuite, nous avons opté pour le *C64* lors du déclin de l'*Atari 800*, puis le *PC* et l'*Amiga*, etc. En ce moment, nous nous intéressons de très près au formidable marché de la console *Nintendo*. EA va d'ailleurs commercialiser des titres (par exemple *Skate or Die II*) sur la *Nintendo* 8 bits. La *Megadrive* n'est pas non plus à négliger, c'est une 16 bits et elle se prête à merveille aux produits qu'EA affectionne. Pour finir, nous travaillons également sur le CDTV et la nouvelle machine, un multimédia d'IBM et Microsoft (un *286*, VGA et lecteur CD-ROM).
T. : En pénétrant sur le marché de la console, vous entrez en compétition avec des éditeurs de jeux sur console (comme Akklaim) qui possèdent de gros moyens financiers. Ne craignez-vous pas ces puissants concurrents ?
S. B. : Certes, ils ont des moyens que nous ne possédons pas. Mais une chose est sûre, EA ne doit sa place actuelle qu'au talent de ses équipes et à la qualité de ses produits. Ce que nous avons pu faire dans la micro, nous pourrons le faire avec les consoles.
T. : Qu'allez-vous produire comme titres pour les consoles ? Des adaptations de vos programmes sur micro ?
S. B. : Ce sera le cas dans un premier temps. Par exemple, *Populous* et *Budokan* seront développés sur *Megadrive*. Lorsque nous aurons bien maîtrisé le marché et jaugé son potentiel, nous nous lancerons dans le développement de jeux exclusivement créés pour les consoles.
T. : Cela veut-il dire que EA délaissera progressivement la micro-informatique familiale en faveur de la console ?
S. B. : La réponse est non et ce pour plusieurs raisons. Beaucoup de personnes, à EA, défendent la micro familiale. En outre, il risque d'y avoir un regain d'intérêt pour la micro avec l'arrivée du CD-ROM. Pour terminer, je dirais qu'il n'est jamais très prudent d'investir dans un seul secteur.
T. : Quelques mots sur les labels affiliés (Lucasfilm, Cinemaware, Ocean, etc.) ?
S. B. : Nous assurons la distribution de leurs produits et, si vous leur posez la question, ils vous parleront du rôle important que joue EA dans ce secteur. Pour nous, ces sociétés sont importantes, nous leur fournissons divers services qui contribuent à leurs succès commerciaux. Bien sûr, ce sont des concurrents mais cela est nécessaire pour maintenir un bon niveau de qualité et nous forcer à nous dépasser pour faire toujours mieux que notre voisin.
T. : Dernière question : Quel est le profil du joueur américain sur vos machines ?
S. B. : Il varie d'un ordinateur à l'autre. Nous pouvons dire très schématiquement que, pour le *PC*, le consommateur est un homme, âgé de 15 à 40 ans, etqu'il achète un à deux jeux par an. Il utilise sa machine pour des raisons essentiellement professionnelles. Il aime les jeux qui mettent en valeur les capacités de son ordinateur. Il affectionne les simulations et les jeux d'aventure à la Sierra.
Pour l'*Amiga*, il s'agit toujours d'un homme, âgé de 15 à 30 ans. Il achète entre deux et quatre jeux par an. Notez que 25 % d'entre eux n'en n'achètent jamais ! Ce passionné de jeux apprécie l'action et les jeux à la Cinemaware.
Les possesseurs de Nintendo sont plus jeunes, 9 à 14 ans et ilsachètent quatre à cinq jeux par an. Leurs jeux préférés : les jeux d'action et les actions/aventure.

Transition : le mot résume bien la situation de notre secteur économique. Mais cela n'est pas exceptionnel, le passé d'Electronic Arts nous le démontre bien.

Cette société a constamment remis en question sa stratégie commerciale. Cette faculté d'adaptation rapide aux changements semble être son point fort. C'est même probablement une des raisons de son succès. Actuellement, le marché du jeu sur micro ou console évolue rapidement. Face à ces transformations, EA ne prend aucun risque. La politique de EA peut se résumer ainsi : on se place un peu sur tous les fronts. On attend quelques mois, le temps de voir les machines qui s'imposent sur le marché, et on ne se lance réellement qu'au moment où les données du marché se fixent. Rien de nouveau à tout cela, cette prise de position se retrouve chez presque tous les éditeurs. Alors que nous réserve l'avenir ? Consoles ? Micro ? CD-ROM ? CDI ? Bien malin ou bien chanceux celui qui donnera le quarté dans l'ordre. Et puis d'abord, s'agit-il d'un quarté ? D'un tiercé ?

Dany Boolauck

Tournament Golf™







▲ Aliens ▼

Aliens ▲

Major Title ▼

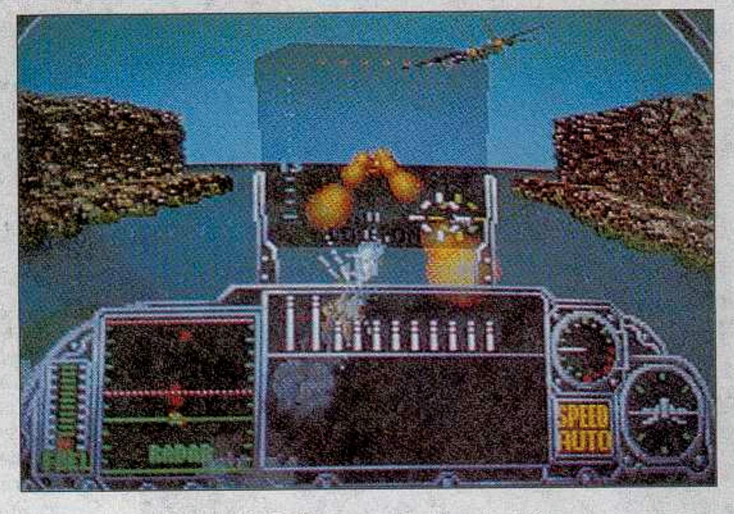
▼ MERCS

G-Loc Air Battle ▼

G-Loc Air Battle

SEGA
Shoot-them-up

Ce nouveau shoot-them-up de Sega est la suite du célèbre *Afterburner*. Comme dans le programme précédent, votre avion de chasse hyper-sophistiqué décolle d'un porte-avions pour accomplir des missions de plus en plus périlleuses. Cette fois-ci, chaque niveau se décompose en une série de courtes séquences, au cours desquelles vous devez abattre un certain nombre d'avions ennemis en un temps donné, pour pouvoir enchaîner sur la mission suivante. Comme dans *Afterburner*, les commandes de votre appareil répondent merveilleusement bien, ce qui vous permet d'exécuter des figures particulièrement acrobatiques. Au niveau de l'armement, vous disposez d'un canon et de missiles téléguidés. Votre viseur devient rouge quand il accroche une cible et vous devez lâcher le missile à ce moment précis. Plus question de lancer des projectiles au hasard comme dans *Afterburner*, il faut respecter un timing très strict. L'autre nouveauté repose sur l'utilisation de la 3D surfaces pleines, qui permet d'augmenter encore la vitesse de l'animation. Il est à noter que le graphisme est particulièrement soigné pour ce type d'animation. *G-Loc Air Battle* est disponible en version standard ou cabine. Asseyez-vous donc dans la cabine et bouclez votre ceinture de sécurité avant de décoller, vous ne serez pas déçus du voyage ! La cabine se penche en tous sens au gré des acrobaties que votre appareil exécute et cela est tout à fait impressionnant. A l'instar d'*Afterburner*, l'intérêt de ce programme repose essentiellement sur la qualité de la réalisation. Tout est étudié pour vous faire éprouver des sensations fortes, même si le jeu en lui-même n'est pas particulièrement intéressant. Ce n'est pas la peine de tenter une conversion sur micro ou console, car le jeu y perdrait tout son charme. Un programme impressionnant.



G-Loc Air Battle exige des tirs très précis

Si *Major Title* étincelle au firmament des golfs, les shoot-them-up ne sont sauvés de la banalité que par des sensations fortes (*G-Loc Air Battle*), la rapidité (*MERCS*) et l'atmosphère (*Aliens*).

MERCS

CAPCOM
Shoot-them-up

C'est à Capcom que l'on doit le légendaire *Commando*, ce jeu d'arcade qui a inspiré tant de clones sur micro comme en arcade. Cet éditeur fait un retour aux sources avec *MERCS*, nouvelle variante de *Commando*, qui se joue seul ou à deux. Vous contrôlez un mercenaire américain qui a pour mission de stopper l'invasion d'un pays ami. Armé d'une mitraillette et de quelques roquettes, vous allez à la rencontre des armées ennemies et vous rentrez dans le tas. Les soldats ennemis attaquent de toutes parts et vous ne vous en tirerez qu'en étant très rapide. Heureusement, vous pouvez ramasser des armes en chemin très efficaces, que vos adversaires abandonnent derrière eux, ainsi que de la nourriture qui vous permet de remonter votre niveau d'énergie et de tenir le coup. A la fin de chaque secteur, un redoutable engin de guerre vous attend. *MERCS* est un jeu très rapide qui bénéficie de superbes graphismes, tant en ce qui concerne les sprites que les décors. Ce n'est certes pas le programme le plus original de l'année mais, si vous êtes un fan de ce type de jeu, ne le ratez pas car c'est l'un des plus réussis.

Aliens

KONAMI
Shoot-them-up

Ce shoot-them-up s'inspire du film *Alien II*. Seul, ou à deux, vous pénétrez dans une base abandonnée pour nettoyer le terrain à l'aide d'un puissant fusil. Tout d'abord vous avancez pied à pied dans les couloirs de la station, qui défilent en scrolling horizontal. Des œufs éclosent devant vous, libérant de redoutables créatures qui se déplacent très rapidement. Un monstre vous attend au bout du couloir. Vous l'abattez après un long combat et vous empruntez une navette qui mène au secteur suivant. Cette séquence est représentée en 3D et vous roulez à toute allure en tirant sur les aliens qui se laissent tomber du plafond, pour tenter de monter à bord de votre véhicule. Dans le secteur suivant, il vous faudra ramper dans d'étroits conduits d'aération, infestés d'aliens agressifs. Il est indispensable de mettre la main au plus vite sur un lance-missiles, si vous voulez survivre. Ce shoot-them-up est très prenant, d'autant plus que l'atmosphère du film est fort bien rendue grâce à des monstres particulièrement repoussants et à des bruitages très convaincants. Bien sûr, l'action d'*Aliens* consiste seulement à tirer sur tout ce qui bouge, mais l'alternance entre les scènes en scrolling horizontal et celles en 3D relance bien l'intérêt du jeu.

Major Title

IREM
Simulation de golf

Si les combats précédents vous ont épuisé, vous pouvez toujours faire un parcours de golf pour vous remettre de vos émotions. L'action est représentée en 3D, avec de somptueux graphismes. Le décor défile avec un formidable effet de perspective lorsque vous faites pivoter votre joueur sur lui-même, du jamais vu ! Ce réalisme étonnant est obtenu par un mélange de 3D et de scrolling différentiel si bien que lorsque vous pivotez, les arbres qui sont près de vous ne tournent pas aussi vite que ceux qui sont plus loin. Une fois que vous avez frappé la balle, vous la suivez sur l'écran, tandis que le terrain défile au-dessous. Le programme est également très réaliste, avec toutes sortes d'effets, mais c'est vraiment la qualité de la réalisation qui fait de ce soft la meilleure simulation de golf à ce jour. D'autre part, il faut signaler que *Major Title* permet à quatre joueurs de s'affronter sur un parcours, ce qui est très plaisant. Même la simulation sur console *Neo-Geo* est loin de faire le poids face à ce magnifique programme.

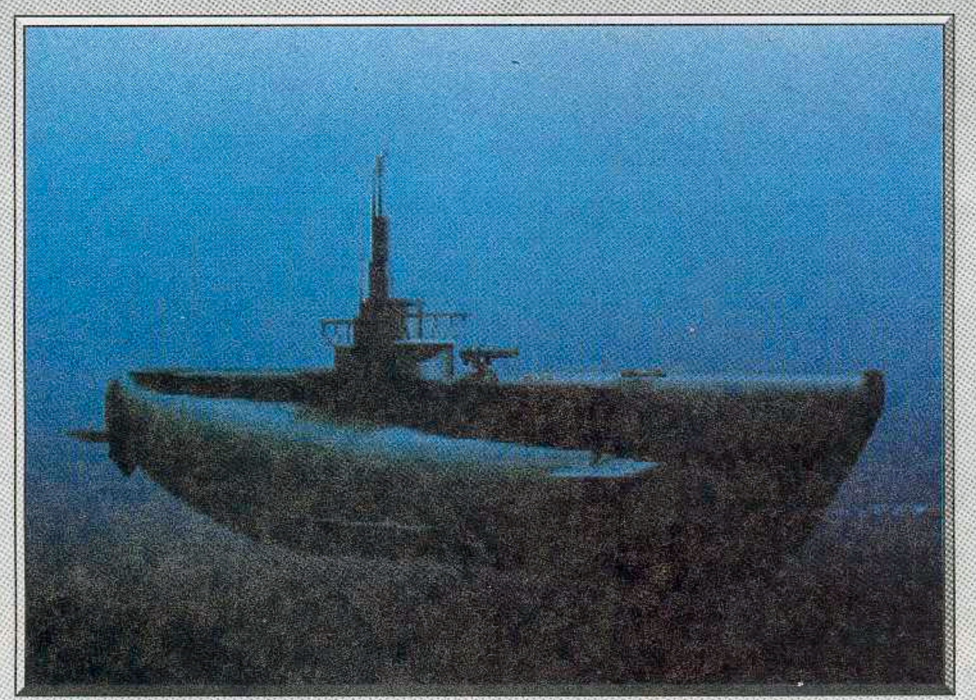
Alain Huyghues-Lacour

Silent Service II

PC TOUS ECRANS

Il est enfin arrivé ! Silent Service II, le nouveau simulateur de sous-marin de Microprose, repousse un peu plus loin les frontières du réalisme. Wolfpack, son seul concurrent direct, se maintient malgré tout en très bonne position. Lequel choisir ? O. H. répond...

Microprose.



Un soft réellement indispensable pour tous les amateurs de simulations sous-marines.

Les graphismes excellents en VGA.

Je n'y croyais plus... *Silent Service*, le seul simulateur de combat sous-marin resté au « top hit » pendant plusieurs années vient enfin de prendre sa retraite. *Silent Service II* arrive sur *PC* quelques mois à peine après la sortie de *Wolfpack* (*Tilt* n° 80), le seul « autre » grand de la micro subaquatique. Comme souvent, ces deux hits se valent. Ils ont beaucoup d'éléments en commun mais affichent aussi leur spécificité.

Stratégie, scénario : toujours plus de variété. Le programme conserve une stratégie identique dans la forme à celle de *Silent Service I*, mais elle est bien plus complexe. Plusieurs niveaux de jeu vous permettent d'affronter des ennemis immobiles, peu armés ou carrément féroces. Le choix des missions est très large. Pour chaque type de bataille (affrontement simple ou guerre réelle), le capitaine peut choisir l'année du combat (jour, mois et année de 1940 à 1945). Il choisit aussi le type de sous-marin employé. Le programme communique ensuite à l'équipage les conditions générales du combat : mission diurne ou nocturne, conditions atmosphériques, qualité de la visibilité, etc. Ensuite, sus à l'ennemi.

Il n'existe pas ici de longue préparation de plan de bataille comme c'est le cas pour des simulateurs de vol comme *F 19*. Le mode Guerre suivie est conservé dans cette deuxième version de *Silent Service*. Le capitaine va, dans ce cas, choisir un périmètre d'action sur la carte. Ensuite, il déplacera son sous-marin sur cette même carte jusqu'au début du premier combat. Il devra également faire réparer son navire dans les bases alliées, veiller à s'approvisionner en carburant, etc.



Un très bon niveau stratégique.

Un « plus » toutefois par rapport à la première version : le programme vous envoie sans cesse des messages sur la lutte qui se mène autour de vous (attaque aérienne de telle base, invasion de tel autre port, etc.).

Côté stratégie, *Silent Service II* et *Wolfpack* sont aussi efficaces l'un que l'autre, bien que très différents. Pour *Wolfpack*, c'est la souplesse du mode Construction et surtout le fait que l'on puisse contrôler plusieurs navires, sous-marins ou destroyers, qui l'emporte sur *Silent*. En revanche, ce dernier offre une continuité de jeu bien supérieure à son confrère, grâce au mode Guerre suivie notamment. Deux façons différentes de jouer, toutes deux très riches et captivantes.

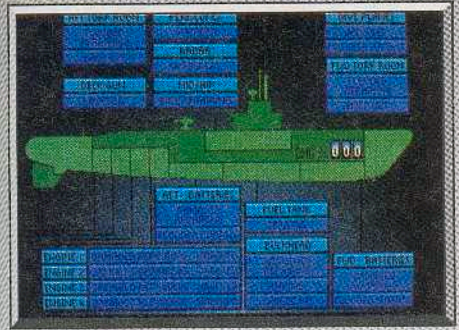
Graphismes, animations : égalité là encore entre *Wolfpack* et *Silent Service* qui est très bien traité sur *PC*. Tous les ordres sont accompagnés de synthèses vocales. Lorsqu'on lance une torpille, une brève animation montre le sous-marin en vue extérieure. Le tableau de bord de *Silent* est aussi superbe que celui de son confrère, bien que légèrement moins détaillé. On retrouve toutes les vues classiques, vue du pont, vue périscope, tableau des avaries, etc. La carte est très précise, surtout lorsque l'on travaille avec le zoom et le recentrage des cibles. Atout majeur enfin dans ce type de simulation, la représentation des décors extérieurs est superbe. On retrouve avec plaisir le sillage des torpilles sur la surface de la mer, puis les explosions magnifiques qui donnent lieu à des gerbes d'eau, des tumultes de fumée ou de flammes vraiment très réalistes.



Pas de longue préparation de plan de bataille.

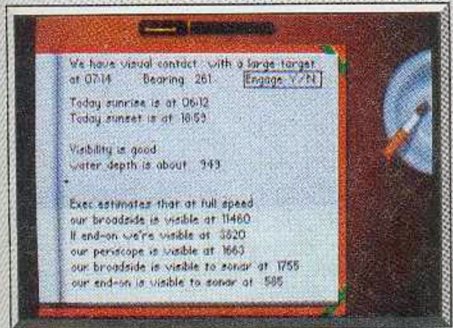
Les silhouettes de navires ennemis sont d'une précision remarquable. Il est en effet possible de repérer, à l'œil nu, le type de vaisseau rencontré, et de savoir ainsi s'il s'agit d'un navire marchand, d'un destroyer ou d'un sous-marin en surface. Ces atouts garantissent l'ambiance de la partie. Une fois lancés dans l'offensive, les pilotes de tous niveaux ne pourront plus lâcher l'aventure !

Le maniement du jeu : des lacunes mais aussi des trouvailles. Première déception, il est impossible



L'état du sous-marin, sous contrôle permanent.

de contrôler ce sous-marin à l'aide de la souris, contrairement à *Wolfpack*. Il faudra donc passer obligatoirement par l'apprentissage des touches du clavier pour contrôler plus de vingt actions distinctes pour diriger les commandes de base. Le contrôle simultané du cap et de la vue périscope est en revanche très bien étudié. Je m'explique. Les touches fléchées gèrent la trajectoire du sous-marin, les touches « < » et « > » l'orientation de la lunette de tir. Mais deux autres touches permettent également, soit d'aligner le cap sur la vue, soit d'aligner au contraire la vue sur le cap. Lorsque vous pistez un ennemi, il est facile de le suivre



Des messages vous renseignent sur le conflit.

grâce aux jumelles du périscope. Si vous pressez alors la touche « N » de temps en temps, le cap du submersible se calera automatiquement sur celui de la vue. Résultat, l'ennemi ne peut s'échapper ! Avec *Silent Service II*, vous pouvez accélérer le jeu très rapidement. Cela permet notamment d'éviter les poursuites « temps réel » trop longues. Notons aussi quelques options originales, telles la suppression des animations de tir (gain de rapidité), et le réglage très précis du volume sonore. *Silent Service II* est finalement tout aussi maniable que *Wolfpack*, même s'il n'utilise pas la souplesse souris des simulations PC.



Le recentrage des cibles, très pratique.

Lequel acheter ? Pour ma part, et quel que soit l'état de mes finances, je n'hésiterai pas à me procurer au plus vite cette nouvelle version d'un soft qui m'a fait tant rêver depuis plusieurs années. Et je suis persuadé que les nombreux fanas de ce programme feront de même. *Silent Service II* offre un jeu superbe, très souple et surtout bien plus continu que celui de *Wolfpack*. L'absence de mode Construction est largement compensé par la richesse des scénarios. Quant au contrôle de plusieurs submersibles, l'un des « plus » offerts par *Wolfpack*, je sais qu'il engendre parfois des missions trop délicates et que nombre de joueurs préfèrent axer tous leurs efforts sur la lutte d'un seul vaisseau (déjà suffisamment complexe...).



Un contrôle simultané, cap et vue périscope.

Silent Service II a été testé en mode VGA. Le mode EGA est, de même, excellent. En CGA, le résultat est bien sûr moins convaincant. Mais pour ce qui est de la stratégie, la partie reste très attrayante. Je tiens à souligner l'effort des programmeurs en matière de bruitages. Sans carte son, le haut-parleur PC suit au mieux l'action. Bruitages des explosions mais aussi des moteurs, des signaux radar, rien ne manque au plaisir auditif de toutes ces missions.

Olivier Hautefeuille

Type	*simulateur de combat sous-marin*
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Avis

Moi qui ne suis pas fan de simulations, j'ai passé de longues heures avec *Silent Service*. Je pense qu'il en sera de même pour cette version, encore plus belle. La seule chose qui refroidisse mon enthousiasme, c'est le contrôle au clavier que je déteste. Mais comment résister à un programme si accrocheur ?

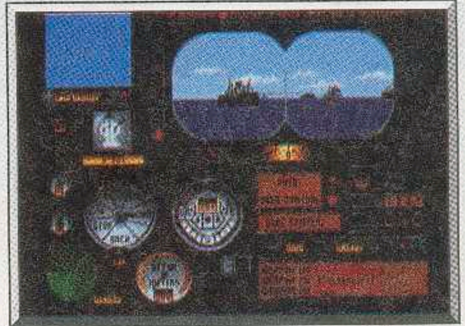
Alain Huyghues-Lacour



Des gerbes d'eau et des flammes très réalistes.



Le très précis tableau de bord de Wolfpack.



Wolfpack : admirez la finesse des graphismes.





Superstar Soldier surpasse Gunhed, tant sur le plan des graphismes que de la jouabilité.

Superstar Soldier

NEC PC ENGINE

Depuis qu'il a découvert Superstar Soldier, Olivier Scamps ne dort plus ! Il faut reconnaître que ce shoot-them-up est l'un des plus difficiles sur PC Engine. Son ancêtre, Gunhed, n'avait déjà pas la réputation d'être simple. Mais ici, c'est vraiment du délire...

Hudson

Ce programme a une lourde hérédité puisqu'il s'agit de la suite de *Gunhed*. Autant dire que la barre était placée très haut. On n'en apprécie que plus la prouesse des programmeurs d'Hudson qui nous ont offert un soft encore plus réussi que son prédécesseur.

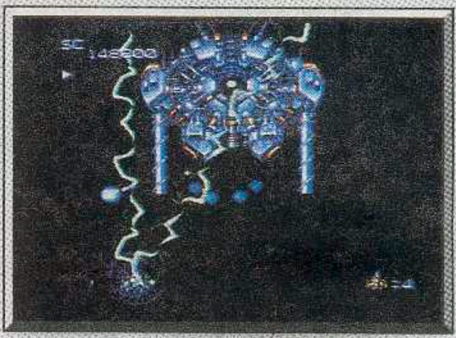
Rien de nouveau dans le principe du jeu : *Superstar Soldier* est un shoot-them-up à scrolling vertical se déroulant dans l'espace. Au milieu et à la fin de chaque niveau, de gros aliens vous en feront baver. Comme d'habitude dans ce type de jeu, certains vaisseaux libèrent des pastilles dont la couleur correspond à une arme particulière. Le rouge vous donne un tir multiple, le jaune des langues de feu, le vert un rayon du plus bel effet et le bleu des lasers concentriques. Pour accroître la puissance de votre arme, rien de plus simple : il suffit d'avaler plusieurs pastilles de même couleur. Vous pourrez également récolter des missiles, un bouclier protecteur (que l'on manie grâce au bouton 1). Vous aurez même la possibilité de continuer à l'endroit où vous avez été détruit au lieu de repartir du début. Il y a moins d'armes que dans *Gunhed*, ce qui rend le jeu moins confus et laisse plus de place à la stratégie. Mais moins confus ne veut pas dire plus facile. La mission est si dure que seuls les enragés du joystick pourront en voir la fin. Une option intéressante vous permet également de jouer contre la montre : vous n'avez alors que deux ou cinq minutes (au choix) pour faire le meilleur score possible.

Les graphismes ont subi un petit lifting. Les décors sont beaux et les monstres cassent la baraque surtout dans les niveaux supérieurs.

Quant à l'animation, elle est du même niveau que celle de *Gunhed*, c'est-à-dire parfaite. Le nombre et la vitesse des sprites sont sidérants. A aucun moment, le jeu ne ralentit. On se croirait sur une borne d'arcade. Il est vrai qu'Hudson sait parfaitement programmer une *PC Engine* puisque c'est cette société qui a conçu une bonne partie du hardware.

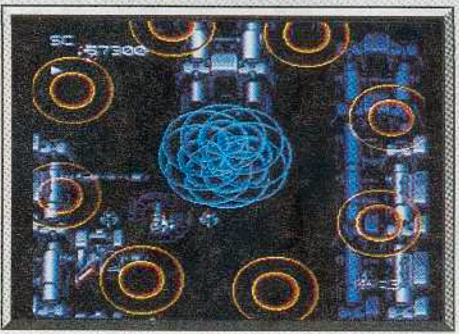
Le scrolling est toujours excellent même si l'on peut reprocher la disparition du mini-scrolling horizontal, ce qui est d'autant plus incompréhensible qu'il est inclus dans la ROM de la machine. Mais ce défaut passe inaperçu tant la qualité d'ensemble est bonne. Les (médiocres) digitalisations ont également été supprimées. En contrepartie, les musiques sont bien plus réussies. On reprochera à *Superstar Soldier* sa trop grande similitude avec *Gunhed* ; je trouve que *Superstar Soldier* surclasse nettement son ancêtre tant au niveau du graphisme que de la jouabilité. Et puis, lorsqu'un soft vous tient en haleine des nuits et des nuits, nul doute, c'est un hit. Un très grand shoot-them-up.

Olivier Scamps



Des monstres de fin de niveau superbes mais terriblement coriaces.

Des armes supplémentaires sont les bienvenues.



Nombre et vitesse des sprites sont sidérants.

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

Avis

Je suis loin de partager l'enthousiasme d'O.S. sur ce shoot-them-up auquel je reproche d'être beaucoup trop semblable à *Gunhed*. Mais surtout, je lui reproche sa difficulté : la plupart des joueurs auront toutes les peines du monde à aller plus loin que le début du second niveau. Je vous déconseille ce programme aussi beau que frustrant.

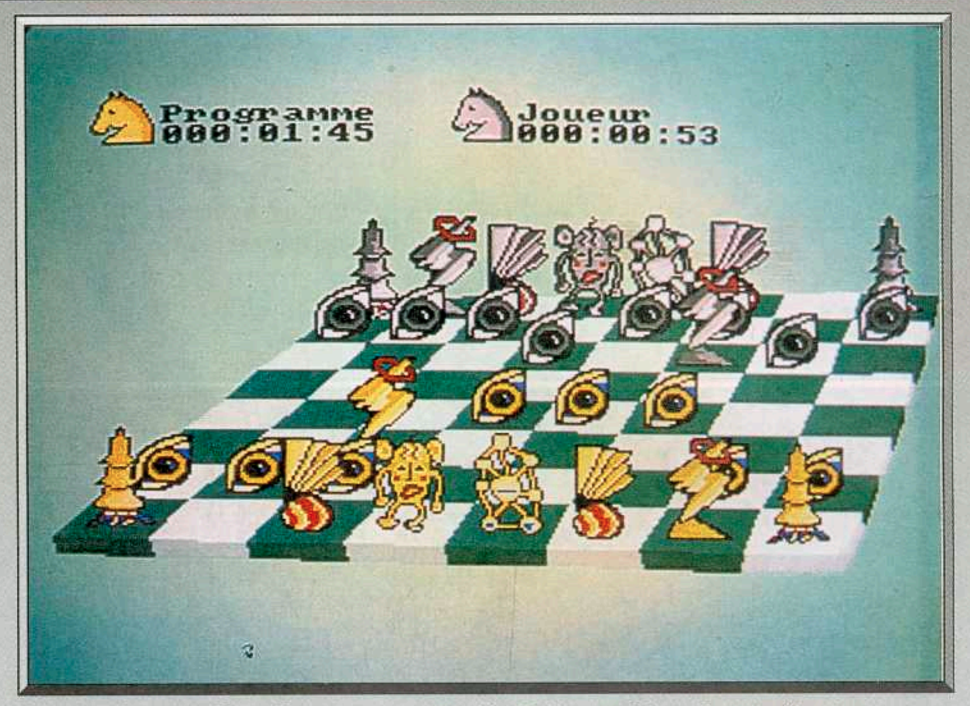
Alain Huyghues-Lacour

Chess Champion

AMIGA

Chess Champion relève le défi d'être à la fois accessible aux débutants et de mener la vie dure aux joueurs de club de première catégorie. Jacques Harbonn, qui est pourtant un joueur de classe, l'a expérimenté à ses dépens. Un superbe programme.

Editeur : The Oxford Softworks ; auteurs : Chris Whittington, Andy Pennell.



En milieu de partie, Chess Champion se montre à la fois bon tacticien et bon stratège.



Vous avez le choix entre plusieurs perspectives.

Chess Champion est l'adaptation sur *Amiga* du programme *Chess Player 2150*, présenté dans le n° 73 de *Tilt*, et qui avait gagné en 1989 le championnat anglais des logiciels d'échecs sur ordinateur personnel. Le programme a encore été amélioré, tant au niveau de la force du programme que de certaines facilités de jeu. L'échiquier est représenté en 2 ou 3D. La perspective adoptée en 3D est bien lisible. D'ailleurs, vous disposez de la rotation, bascule, agrandissement, et inclinaison latérale pour adapter cette vue à vos goûts. Le programme propose cinq jeux de pièces (les mêmes que sur la version *ST*). Ces pièces sont bien dessinées mais le rendu est moins bon que pour *Chess Master* ou le remarquable *Battle Chess*. L'enregistrement des déplacements s'effectue de manière classique en cliquant sur la case de départ de la pièce et en transportant celle-ci jusqu'à sa case d'arrivée. De plus, s'il n'existe qu'un seul mouvement possible, le programme va déplacer de lui-même la pièce uniquement en la sélectionnant, ce qui apporte un nouveau confort de jeu. Le programme pratique toutes les règles internationales d'échecs et propose même le nul en cas de situation équilibrée (en fin de partie uniquement, bien entendu). Il offre, outre les options habituelles des jeux d'échecs, l'évaluation des positions, la ligne et la profondeur de la recherche, le rappel des pièces capturées, sans oublier les indispensables pendules. *Chess Champion* reprend le principe d'évaluation de votre ELO (votre force aux échecs) de son petit frère. 24 positions traitant de domaines divers vous sont soumises et vous disposez de deux minutes et de quatre essais pour trouver le bon coup pour chacune. L'estimation obtenue est assez fine. Le programme offre un vaste éventail de niveaux répartis en deux types : faible ou fort. Pour ce dernier, vous disposez du réglage du temps de réflexion en mode Tournoi (le programme peut dépasser amplement le temps sélectionné pour une position difficile, quitte à rattraper ensuite son retard), mode Moyenne (au nom mal choisi, le programme jouant chaque coup dans le temps imparti), et Temps égal où *Chess Champion* calque son temps de réflexion sur le vôtre, sans oublier le mode Infini pour les problèmes. On regrettera cependant l'absence d'un mode de contrôle pour l'ensemble de la partie et d'une recherche de mat. Les débutants disposent de dix niveaux dédiés aux noms évocateurs. Le programme joue ici comme un joueur du dimanche, effectuant des coups inutiles ou dangereux. Cette option est cependant fort utile pour les joueurs occasionnels car, avec seulement cinq secondes de réflexion en mode Fort, *Chess Champion* se situe déjà autour de 1630 ELO, soit le niveau d'un joueur de club de deuxième catégorie. La bibliothèque d'ouvertures a été améliorée de beaucoup. Tout d'abord, elle est encore plus étendue (150 K de données compactées) et comprend des lignes longues et variées. Les interversions en ouverture sont désormais reconnues. Le programme annonce aussi le nom des principales ouvertures classiques. De plus, on peut choisir le type de ligne (hasard, puissance, classique ou non), et inclure ses propres lignes (créées avec un éditeur de texte). Enfin, le programme est capable de compléter lui-même sa bibliothèque en fonction du résultat des parties. En milieu de partie, *Chess Champion* se montre bon tacticien mais aussi bon stratège, ce qui est déjà beaucoup moins courant. En finale, on retrouve les qualités de *Chess Player 2150*, le programme maîtrisant bien les règles du carré et de l'opposition, et appliquant les différents algorithmes de mat (y compris dans le cas difficile de la finale roi contre roi, cavalier et fou). En conclusion, *Chess Champion* est véritablement un superbe programme, très agréable à jouer et doté d'options multiples. Sa force de jeu le rendra redoutable même pour les joueurs de première catégorie mais il sait aussi se mettre à la portée du débutant.

Jacques Harbonn



Un programme très solide en finale.

Type	*échecs*
Intérêt	*19*
Graphisme	★★★★
Animation	*non*
Bruitages	*non*
Prix	*C*

Avis

Chess Champion est moins beau que *Battlechess* ou que *Chessmaster 2000*, mais plus performant. Car ce soft intelligent peut également jouer les imbéciles. En effet il dispose de plusieurs niveaux pour débutants, ce qui le met à la portée de tout le monde.

Alain Huyghues-Lacour



Simulcra

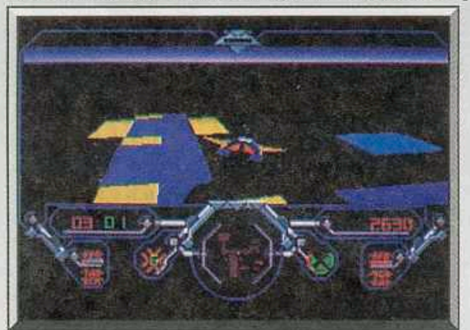
AMIGA

Un tank volant d'une maniabilité exceptionnelle, une jouabilité parfaite, Microprose, une fois encore, fait la preuve de son talent avec ce shoot-them-up pas tout à fait comme les autres. Les fous de la gâchette en quête de sensations nouvelles apprécieront...

Microprose. Réalisation : Graftgold.



Votre but : détruire la Matrice, un immense champ de bataille généré par l'ordinateur.



Un écran radar pour contrôler les ennemis.

Microprose nous a souvent présenté de superbes programmes, mais rarement dans le domaine des shoot-them-up. Cet éditeur réussit cependant à renouveler le genre avec *Simulcra*. Dans ce soft très original, votre mission consiste à venir à bout de la Matrice, un immense champ de bataille généré par ordinateur, en détruisant les projecteurs d'énergie qui alimentent ses différents secteurs.
Vous circulez sur des plaques suspendues au-dessus du vide aux commandes d'un véhicule blindé. Certaines parties de la Matrice ne sont accessibles que par les airs, mais cela ne vous arrêtera pas, car vous pouvez déployer deux ailes. Tandis que vous progressez sur la Matrice, restez toujours sur vos gardes, sinon vous risquez d'être pris sous le feu des miradors ou d'être surpris par un tank. D'autre part, mieux vaut garder un œil sur l'écran radar afin de prévenir les attaques des vaisseaux ennemis. Heureusement, vos écrans protecteurs encaissent un certain nombre de tirs et vous disposez de deux canons, ainsi que de quelques missiles fort efficaces. Et puis vous pouvez améliorer votre véhicule et même gagner des vies supplémentaires en récupérant les modules qui apparaissent quand vous abattez un engin ennemi.
L'action est représentée en 3D, depuis l'arrière de votre engin, et vous pouvez circuler en toute liberté, sans aucun itinéraire imposé. La maniabilité de votre véhicule est étonnante. Il faut voir le décor défiler à toute allure tandis que vous foncez à travers les méandres de la Matrice. Ce type de pilotage, qui exige d'excellents réflexes, est particulièrement excitant. L'excellente utilisation de l'animation en 3D surfaces pleines fait naître des sensations totalement différentes de celles des shoot-them-up habituels. D'autre part, les graphismes, très colorés, contribuent également au succès du programme. *Simulacra* offre une grande jouabilité, car ses concepteurs ne sont pas tombés dans le piège de la complexité. Comme tout shoot-them-up digne de ce nom, ce programme permet une prise en main immédiate. On n'utilise que quelques touches correspondant à différentes fonctions et on n'a jamais à manipuler le clavier en plein combat. Les fous de la gâchette en quête de sensations nouvelles doivent absolument essayer ce shoot-them-up new look, ils ne le regretteront pas.

Alain Huyghues-Lacour

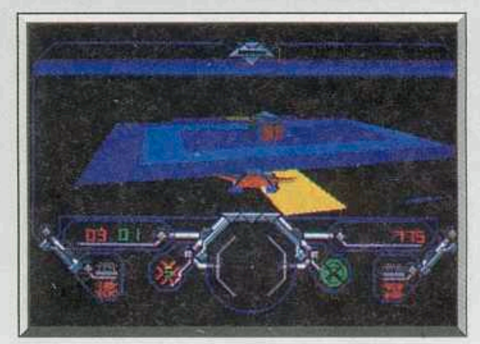


Danger : des miradors hostiles vous guettent.



Le pilotage exige d'excellents réflexes.

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C



A votre disposition : canons et missiles.

Avis

Renouveler le genre du shoot-them-up n'est pas une mince affaire. *Simulacra* y est cependant parvenu avec brio. La représentation en 3D surfaces pleines apporte un grand réalisme et l'animation reste très rapide. Un excellent jeu pimenté d'un zeste de stratégie.

Jacques Harbonn

Ce logiciel mêle l'ambiance shoot-them-up à la stratégie qu'implique le maniement 3D de votre vaisseau. Mais les ennemis sont trop semblables et assez faciles à vaincre. Les séquences de vol sont impressionnantes dans la justesse de leur animation 3D.

Olivier Hautefeuille

Gold of the Aztecs

AMIGA

Dans la plus pure lignée des Indiana Jones, Gold of the Aztecs *vous lance à la recherche d'un trésor protégé par un nombre hallucinant de pièges. Cinq niveaux de jeux, 81 écrans comportant chacun au moins trois embûches mortelles, vous n'êtes pas au bout de vos peines !*

US Gold. Conception Dave Lawson.

Je m'étais déjà montré très enthousiaste au sujet de cette aventure/action dans l'avant-première du précédent numéro. Le test de la version bêta n'a fait que confirmer la grande qualité de ce logiciel ! Pour rappel, une version bêta est une version définitive comportant encore quelques bogues mineurs qui sont censés être éliminés de la version finale. Ceux qui ont apprécié *Barbarian* de Psygnosis devraient se régaler avec *Gold of the Aztecs* qui est encore plus dément !
Dans cette aventure/action, vous personnifiez un aventurier fauché, Bret Conrad, à la recherche d'un trésor enfoui dans un temple aztèque dont il possède le plan. Vous devez déjouer tous les pièges et tous les dangers et récupérer en chemin des objets d'une valeur inestimable. L'objectif est simple, le parcours est délicieusement infernal !
A l'aide du joystick ou du clavier, le joueur contrôle Bret. Ce dernier peut exécuter toute une série de mouvements tels que la marche, le saut (sur place et en avant), le saut périlleux (avant et arrière). Il peut aussi pivoter sur place, grimper à la corde, monter à l'échelle, actionner un levier et, finalement, se baisser pour éviter un projectile ou ramasser un objet.
Pour se défendre ou pour attaquer, Bret possède une machette et un pistolet. Les munitions de votre automatique sont illimitées mais Bret doit régulièrement changer de chargeur, acte qui dure quelques dixièmes de seconde et peut être fatal en pleine action ! Vous pouvez tirer (debout ou à genoux) dans quatre directions, c'est-à-dire en l'air (au-dessus de votre tête ou légèrement en avant), face à vous (debout ou à genoux) et en direction du sol.
Les directions sont identiques pour le maniement de la manchette. Je soulignerai, à ce sujet, le réalisme des mouvements de Bret quand il tire au pistolet. On voit bien le mouvement de recul de son bras lors du tir et l'éjection des douilles (excellent !).
Qualifié de jeu d'aventure/action, *Gold of the Aztecs* serait plutôt, à mon sens, un jeu d'action fortement dosé de stratégie. Bret doit explorer les superbes décors des cinq niveaux du jeu, truffés de monstres (certains sont gigantesques). Chacun des quatre-vingt-un écrans est un puzzle où la mort vous guette ! Il y a, en gros, deux ou trois pièges par écran ! Par moments, vous avez à peine le temps de réfléchir et d'agir.
Tous les pièges possèdent deux intérêts. Tout d'abord, il y a l'effet de surprise, puis vient la difficulté à les surmonter, ce qui demande de la dextérité et une bonne synchronisation des mouvements de Bret. Au début, le maniement du joystick semble difficile mais quelques parties « d'échauffement » suffisent à éliminer ce problème. Vous disposez de trois vies pour démarrer le jeu. Deux autres vies supplémentaires sont disponibles au cours de la partie. Deux bons points sont accordés pour la présence d'une option de sauvegarde et la possibilité de ne pas recommencer en début de niveau après chaque mort.
La première fois que j'ai joué à *Gold of the Aztecs*, je pensais me trouver devant un de ces habituels jeux d'action insipide. Cette impression était ren-



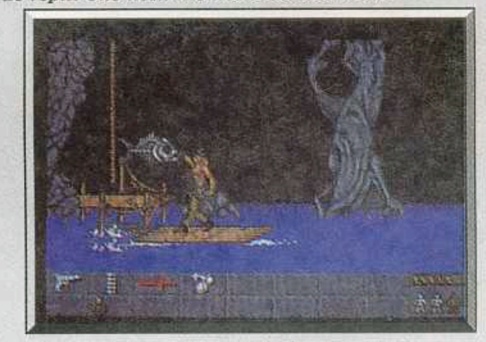
Admirez les douilles qui s'éjectent.



Les monstres sanguinaires ne vous laisseront pas de répit. Une hésitation et vous êtes mort.



Un jeu d'action fortement dosé de stratégie.



Des ennemis aussi redoutables que variés.

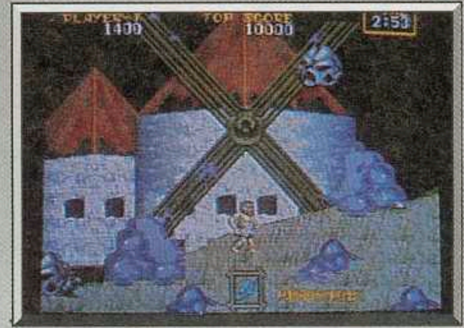


Le jeu devient de plus en plus difficile.



forcée par les graphismes du premier niveau qui n'ont vraiment rien d'exceptionnel. Mais, au bout de deux ou trois parties, je n'ai plus lâché le joystick tant le jeu était passionnant ! Je voulais absolument voir ce qu'il y avait plus loin. Bien m'en a pris car les décors suivants sont somptueux et les monstres encore plus redoutables. Techniquement, *Gold of the Aztecs* est tout à fait correct sur tous les plans. Ce que je pourrais lui reprocher, c'est sa durée de vie assez courte. En effet, une fois terminé, le jeu est à classer dans sa collection ! Cela dit, rares sont les jeux qui m'ont procuré autant de plaisir. En considérant le coût du soft (199 francs), le rapport qualité/prix est excellent. On en a réellement pour son argent quand on aime ce genre de jeu. Moi j'achète les yeux fermés ! Dany Boolauck

Type	*action/aventure*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*B*



Se promener nu n'est pas recommandé.

Ghouls'n Ghosts

Megadrive

Un univers de film d'épouvante avec monstres, vautours et guillotines : frisson garanti ! Mais c'est un frisson de plaisir. Rares sont les jeux qui offrent à la rédaction l'opportunité d'une telle unanimité.

Sega

Comment ne pas reparler de *Ghouls 'n Ghosts* qui sort sur *Megadrive* ? Ce grand jeu d'arcade de Capcom marque le retour du chevalier Arthur, le héros de *Ghosts'n Goblins*. Les nombreux fans de cette série seront sans doute ravis d'apprendre que Capcom est actuellement en train de terminer le troisième épisode et qu'il devrait arriver dans les salles d'arcade dans les prochains mois.

Le chevalier Arthur affronte de nouveaux monstres dans un univers de film d'épouvante. Les couperets des guillotines s'abattent tandis que les vautours se préparent au festin, quelle ambiance ! Tout au long du jeu on rencontre une belle galerie de monstres et vous devrez gagner chaque pouce de terrain par la force des armes. Celles que vous découvrez en chemin sont pratiquement les mêmes que dans le premier épisode, mais faites attention en les ramassant. En dépit de leur puissance, certaines ne sont efficaces que dans certaines situations.



La meilleure solution, lorsque les autres se sont soldées par un échec : le repli stratégique !

Mais *Ghouls 'n Ghosts* présente également d'intéressantes innovations : le magicien capable de transformer Arthur en vieillard ou en canard, ou bien encore l'armure magique. Cette conversion très réussie figure parmi les titres les plus accrocheurs sur *Megadrive*. Décors et sprites sont magnifiques et on retrouve tous les petits détails qui font le charme du jeu d'arcade, comme les plumes qui volent en tous sens lorsque vous abattez un vautour, ou la pluie qui tombe. L'atmosphère de ce programme est d'autant plus prenante que l'action est soutenue par une bande sonore très réussie. La jouabilité est parfaite et, si l'on a du mal à tenir le coup lors des premières parties, il est tout à fait possible de venir à bout de ce jeu avec de la persévérance. A côté de cette petite merveille, les versions micro font triste figure (j'en avais dit du bien à l'époque et c'était une erreur, excusez la bavure !). Une des grandes conversions d'arcade de l'année. Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	*D*



Votre situation n'est pas des plus brillantes.

Version Supergrafx

Les décors de *Ghouls'n Ghosts*, grâce aux capacités graphiques de la *Supergrafx* et notamment de sa palette de couleurs, restent très proches de la version arcade. Et les éléments naturels acquièrent un rôle actif. Ainsi, Sir Arthur a du mal à avancer dans la tempête : le sprite se déplace deux fois plus lentement et, lorsqu'il saute, il est déporté dans le sens contraire des bourrasques.

De plus, l'animation est particulièrement soignée, ce qui contribue à procurer un réalisme étonnant au jeu. La réalisation de la version *Supergrafx* est donc meilleure que celle de la *Megadrive*, grâce à


La qualité graphique de la Supergrafx : un régal.

RETROUVEZ LA COMPILATION DES
HEROS LEGENDAIRES

LE MONDE DES Merveilles

THE NEWZEALAND STORY

RAINBOW ISLANDS

ocean

BUBBLE BOBBLE

SUPER WONDER BOY





RAINBOW ISLANDS

BUB et BOB ont bâti un archipel de rêve: RAINBOW ISLANDS. Leur vieil en-nemi a retrouvé leur traces et a fait prisonnier tous les habitants de l'archipel paradisiaque. BUB et BOB vont donc monter un plan d'enfer pour secourir leurs amis des griffes de ces terribles monstres: araignées géantes, vampires roses, abeilles violentes et autres incroyables créatures.

"Un jeu de plates-formes aussi ludique qu'original et une réalisation irréprochable, que demander de plus" TILT - 19/20

"Vous ne pourrez rester insensible à la qualité de l'animation, au dessins et à la variété des monstres, parce que c'est géniaaaaaal !"
JOYSTICK - 97%

"C'est un véritable bain de fraicheur qui explose sur votre écran; les couleurs sont agréables à souhait, l'animation est superbe et le degré de difficulté du jeu le rend accessible à tous !" AMSTAR 17/20

"Plates-formes, bonus et monstres marrants sont au rendez-vous."
AMSTRAD 100% - 84%

"RAINBOW ISLANDS est un jeu d'une richesse infinie. A chaque partie on est saisi d'un émerveillement toujours renouvelé." MICRONEWS

SUPER WONDERBOY IN MONSTERLAND

Tom-Tom, dit Wonderboy, doit faire revenir la paix au Pays des Merveilles où le puissant Dragon Meka fait régner la terreur. Equipé de sa célèbre épée, Wonderboy devra détruire les ignobles monstres qui gardent les nombreux niveaux du jeu. Des pièces d'or apparaitront à chaque ennemi détruit et permettront à Wonderboy de se refaire une santé ou d'acheter de plus puissantes munitions.

"Ce jeu vous fera passer de très bons moments et vous n'aurez de cesse de venir à bout de vos nombreux adversaires."
TILT - 16/20

"Là, franchement c'est Noël avant l'heure! Une grande réussite!"
GENERATION 4 - 88%

BUBBLE BOBBLE

Faites connaissance avec BUB et BOB, nos brontosaures poids coq qui s'attachent à combattre les voyous en gonflant et faisant éclater des bulles. Avant d'affronter ces redoutables voyous, sachez qu'il vaut mieux faire éclater les bulles que de se débarrasser de voyous avec des bazookas, de balancer des bombes de biplans ou même de battre à la boxe ces barbares stupides. Après ce bref exposé des biographies de Bub et Bob, commencez à parcourir les instructions pour ce jeu et devenez les meilleurs souffleurs de bulles BUBBLE BOBBLE du bloc.

Le plus grand jeu de plateforme jamais réalisé!

TILT: "Vous contrôlez un petit brontosaure au travers d'un dedale de galeries peuplées de monstres agressifs. Chaque tableau recèle d'innombrables monstres et surprises qui font de ce jeu l'un des plus attrayant de sa génération." . AMSTAR: "Un jeu fort sympathique ..."

THE NEW ZEALAND STORY

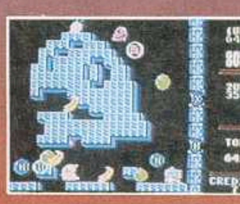
Wally Walrus, le gros phoque bleu a capturé pour son goûter 20 amis de Tiki le Kiwi. Armé d'un arc et de flèches, notre ami Tiki devra traverser tout le zoo pour venir en aide à ses copains. Son chemin sera parsemé de pièges et de lapins lanceurs de boomerangs, de chauve-souris suceuses de sang et de dizaines d'autres animaux pas vraiment gentils.

"Comme c'est mignon tout plein on y joue avec complaisance et sans retenue" AMSTAR - 15/20

"On s'éclate, grâce à des niveaux bien étudiés; et à des situations assez variées pour ne pas lasser."
AMSTRAD 100%

"Ce jeu est particulièrement fidèle à l'arcade et la réalisation est irréprochable: graphismes très réussis, scrolling multi-directionnel fluide et une bande sonore qui accompagne bien l'action."
TILT - 17/20





ZAC DE MOSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL; (1) 43350675

**AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST/STE**



cette qualité des décors et de l'animation. Dans la version de la console *Sega*, des éléments du décor de la version arcade ont disparu et d'autres sont beaucoup moins beaux du fait de l'utilisation d'une palette aux couleurs plus restreintes et également plus contrastées. De même, certains monstres, comme celui de fin du premier niveau, voient leur taille réduite. Il semble que la volonté de NEC soit de compenser la faiblesse de la logithèque de sa nouvelle console par des logiciels d'une qualité exceptionnelle. Après *Grand Zort*, *Ghouls'n Ghosts* est le second titre majeur sur la *Supergrafx*, et la seconde réussite. Banana-San

Type ______ *arcade*
Intérêt ______ *18*
Graphisme ______ ★★★★★★
Animation ______ ★★★★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ *E*

Avis

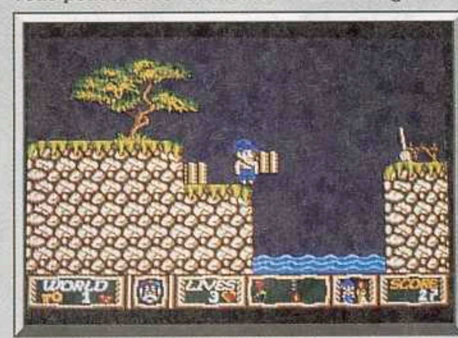
La version *Megadrive* de *Ghouls'n Ghosts* n'a rien à voir avec son équivalent sur micro. Superbes graphismes plein écran, animation rapide et fluide, bruitages de qualité, tout y est, sans oublier la richesse du scénario avec ses nombreuses astuces. Programmeurs sur micro, prenez-en de la graine car il vous était possible d'en faire autant !
Jacques Harbonn

La suite de *Ghosts'n Goblins* est un grand jeu, qui n'a pas à rougir de la comparaison avec le programme légendaire de Capcom. Les deux versions sur console sont particulièrement réussies. Mais mes préférences se portent sur la version *Supergrafx* qui, par quantité de petits détails, surclasse la conversion sur *Megadrive*. Rien d'étonnant à cela puisque NEC tenait à ce que *Ghouls'n Ghosts* montre ce que sa machine a dans le ventre. Si *Strider* et *Galaxy Force II* sont de ce niveau – et les photos d'écran le laissent présager –, je suis bon pour une crise cardiaque. Olivier Scamps

Cet excellent titre m'avait déjà séduit sur 8 bits, puis sur 16 bits. Sur console, c'est la maniabilité de votre personnage et la variété des situations qu'il rencontre qui passionneront les amateurs du genre. Dans notre salle de test, ce fut une réelle bataille à qui tiendrait le plus longtemps face aux créatures de l'ombre. Et aucun des journalistes ne bouda ce soft. Il en sera sans doute de même pour vous. Olivier Hautefeuille



Vous pouvez créer un double à votre image.



Les caisses : des objets à tout faire.

The Apprentice

AMIGA

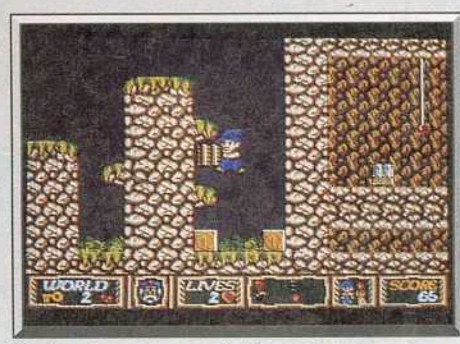
Qu'importe l'argument du scénario : un apprenti magicien qui doit faire ses preuves. L'important, c'est l'action : si vous aimez les jeux dans le style Super Mario Bros, *vous aimerez* The Apprentice.

Rainbow Arts. Programmation : Axel Hellwig ; graphisme : T.V. Rappe ; musique : Chris Hulsbeck.



Un apprenti magicien roule sa caisse en espérant qu'on ne le prendra pas pour une pomme. Super !

Vous incarnez un apprenti magicien, un jeune débutant âgé de quatre cents ans. Les anciens de la guilde pensent que vous n'êtes encore qu'un gamin, mais ils acceptent quand même de vous laisser tenter votre chance. Pour faire vos preuves, vous devez traverser le royaume du dragon Fumo, qu'il vous faudra vaincre.
Les nombreuses caisses que vous rencontrez tout au long de votre quête jouent un rôle déterminant dans ce programme. En effet, on découvre des pièces d'or en les déplaçant, on peut les empiler de manière à pouvoir atteindre des endroits inaccessibles et on peut également s'en servir comme



Un jeu digne des grands titres nippons.

projectiles pour se débarrasser des nombreux gêneurs qui tentent de vous arrêter. Alors mieux vaut avoir une caisse sur soi en permanence !
Le principe du jeu ne manque pas d'originalité et une fois que l'on maîtrise bien les différentes utilisations de ces objets, c'est un véritable plaisir. Autre grande innovation de ce programme : lorsque vous avez ramassé l'objet magique qui convient, vous pouvez créer un petit personnage à votre image.
Votre personnage principal reste alors immobile et vous contrôlez son double miniaturisé qui va ramasser des bonus que vous-même ne pourriez atteindre. Mais ce double ne dispose pas d'une large


TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
TM
Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (16 1) 48 57 65 52
R
L
D
M
COWABUNGA!!
LE RETOUR DE L'ACADÉMIE DES NINJA
BIENTÔT DISPONIBLE SUR :
Amiga, Atari ST, C64, Amstrad et PC
IMAGE WORKS
Teenage Mutant Hero Turtles,™ April O'Neill,™ Shredder,™ Heroes in a Half Shell,™ Mouser,™ Bebop,™ Rocksteady™ are all registered trade marks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED.
Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA.
Published by Mirrorsoft Ltd. under licence from Konami® and under sub-licence from Mirage Studios, USA.
Konami® is a registered trademark of Konami Industry Co. Ltd. © 1989 Konami. © 1990 Mirrorsoft Ltd.
Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071 928 1454. Fax: 071 583 3494.
KONAMI
DISPONIBLE DANS LES FNAC fnac ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



autonomie et, si vous ne le ramenez pas à son point de départ en temps voulu, vous perdez de l'énergie. On retrouve également la plupart des ingrédients qui font la force des programmes japonais : boutiques, téléporteurs, niveaux secrets, mots de passe, etc.
Cet excellent jeu de plates-formes s'inscrit dans la lignée des grands jeux de console. Après *Great Gianna Sisters* et *Turrican*, Rainbow Arts confirme sa maîtrise de l'esprit de ce type de programme, c'est le plus japonais des éditeurs européens. Tout y est : l'intérêt de jeu, la jouabilité, les graphismes agréables, l'animation fluide et la souplesse des commandes qui ont fait le succès de grands programmes comme *Super Mario Bros*. Un soft passionnant. Alain Huyghues-Lacour

Type	plates-formes
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Pang

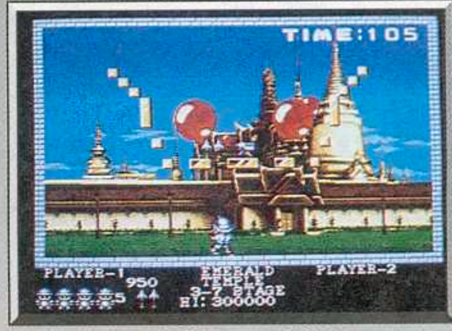
AMIGA

Le principe est ultra simple, mais le jeu est très excitant. Eclatant, devrait-on même dire, puisqu'il faut tirer sur des ballons qui, alors, se divisent. Conversion fidèle d'un jeu sur borne d'arcade passionnant, Pang est un shoot-them-up qui exige réflexes, stratégie et beaucoup de sang-froid : il faut bien choisir ses armes et sélectionner ses objectifs, ce qui est loin d'être évident !

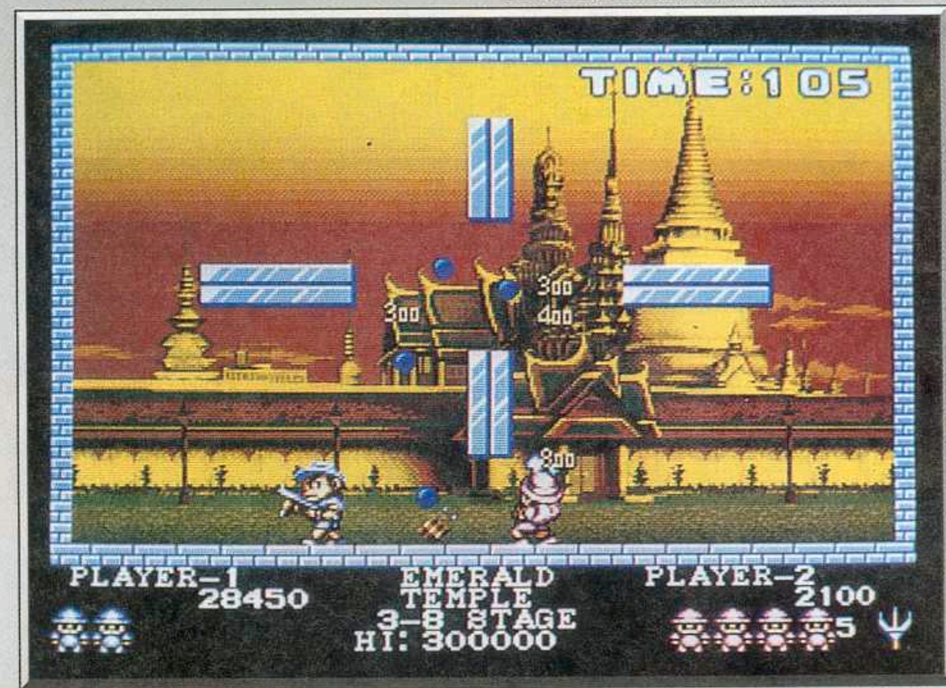
Ocean.

Pour une fois, Ocean ne nous offre pas un jeu d'arcade prestigieux. Mais les plus spectaculaires d'entre eux perdent généralement beaucoup de leur intérêt en passant sur micro, du fait de l'impossibilité technique d'égaler les performances d'une borne d'arcade. En revanche, des programmes comme *Pang*, dont l'intérêt ne repose pas sur des performances techniques, font souvent les conversions les plus passionnantes.
L'idée de base est extrêmement simple : il faut détruire des ballons en tirant dessus à l'aide de différentes armes et, chaque fois que vous en touchez un, il se divise en deux balles plus petites. Vous ajoutez à cela toutes sortes de bonus, ainsi que différents obstacles et vous obtenez un jeu passionnant. Ce shoot-them-up demande des réflexes à toute épreuve, mais également de garder la tête froide pour adopter la stratégie la plus efficace. En effet, tirer sans discernement aboutit rapidement à l'encerclement par de très nombreuses balles de petite taille. Et vous ne ferez pas de vieux os, car leur contact est mortel.

Le problème est le même en ce qui concerne les armes supplémentaires qui apparaissent de temps à autre. Si vous les ramassez systématiquement, vous vous apercevrez que c'est une erreur. Une arme qui est efficace dans un tableau peut avoir un effet catastrophique dans un autre. Car, si le principe de jeu reste toujours le même tout au long de la partie, les tableaux sont suffisamment variés pour relancer l'intérêt du jeu.



Une conversion brillamment réalisée.



Tirer sans discernement aboutit à l'encerclement par de toutes petites balles au contact mortel.



Gare aux armes supplémentaires traîtresses.



Cinq niveaux de difficulté bien étagés.

Cette conversion brillamment réalisée par Ocean France est d'une fidélité pointilleuse. Le graphisme, la vitesse de jeu et la jouabilité n'ont rien à envier au programme original. De plus, comme dans le jeu d'arcade, il est possible de jouer à deux simultanément, ce qui est l'occasion de parties très amusantes. D'autant plus que, en solo ou en duo, la jouabilité est sauvegardée. Enfin, la présence de cinq niveaux de difficulté est un gage de longévité pour ce programme. Si vous êtes tenté par un soft dont la seule ambition est d'être ludique, *Pang* ne vous décevra pas. Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	16,73
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Avis

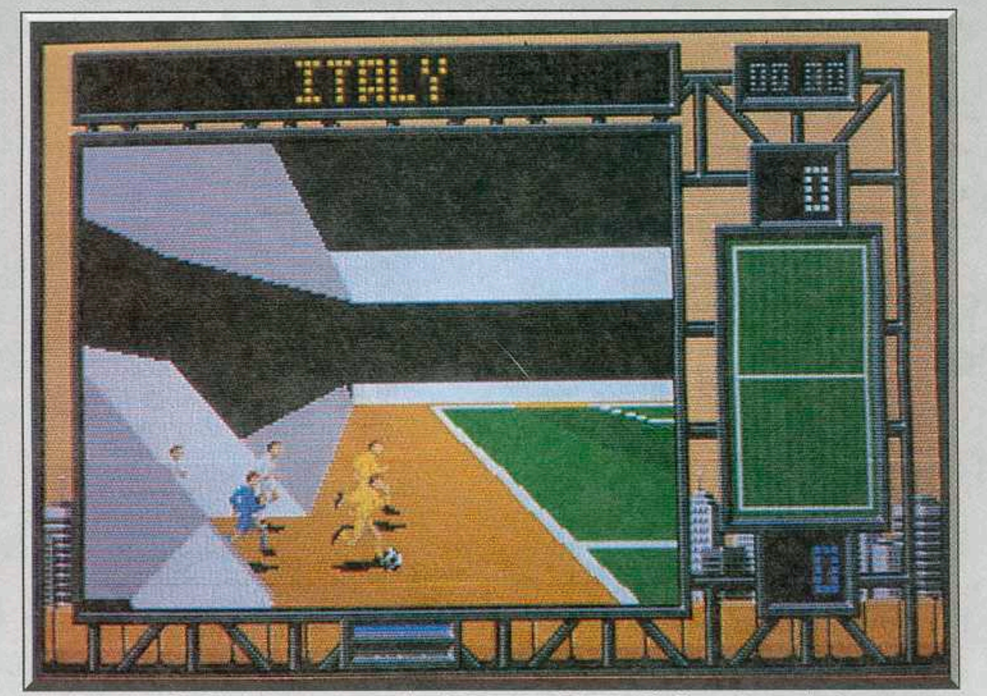
Ne vous laissez pas abuser par les graphismes et l'animation quelconques. En fait, *Pang* est un grand jeu qui risque de vous river de longues heures à votre écran. Le jeu à deux apporte un « plus » agréable. *Pang* prouve à nouveau qu'un principe simple (proche d'*Asteroïd*) suffit quand il est bien exploité.

Jacques Harbonn

International Soccer Challenge

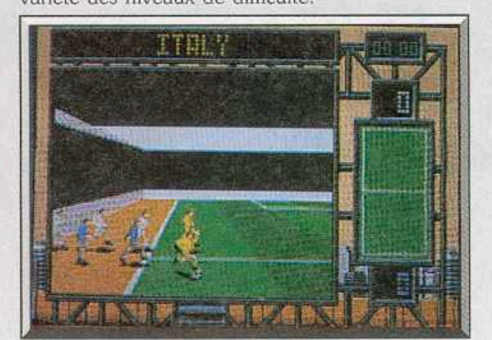
ATARI ST

Un football agréable à regarder et difficile à jouer, voilà de quoi réjouir les vrais sportifs. A l'attrait de la vision 3D s'ajoute l'effort de l'apprentissage du contrôle des passes. Kick Off, le hit des hits, semble avoir enfin trouvé, avec International Soccer Challenge, *un adversaire à sa mesure.*
Microprose.



Kick Off II a enfin un challenger à sa taille : International Soccer Challenge frappe fort !

Unique concurrent de *Kick Off 1* et *2*, *International Soccer Challenge* se lance dans la compétition « footbalistique » de la simulation micro. Il est très différent de son confrère, et sans doute plus complet même s'il paraît au premier abord moins jouable. Voilà qui va faire hésiter les passionnés de sport. *International Soccer* mise sur trois atouts : le contrôle des passes, la vision 3D du terrain et la variété des niveaux de difficulté.



L'entrée des joueurs : ça va chauffer !

Terrain 3D réaliste. *International Soccer Challenge* sort du lot ! Contrairement à *Kick Off* et à la plupart des simulations de foot, c'est une vue 3D arrière qui a été sélectionnée par les concepteurs du jeu. Le graphisme est excellent, l'animation des joueurs toujours très précise. En fait, tout au long du match, un zoom suit l'action. Et, même si le scrolling est parfois un peu saccadé (quand ça chauffe vraiment !), je trouve cette vision bien plus réaliste que la vue aérienne. Seuls quelques cas posent problème. Lorsque l'on approche des buts adverses par exemple, la vision de la balle, qui se confond vite avec les sportifs qui s'affolent devant les buts, perd de sa qualité. Il faudra alors se référer à l'écran « radar », une fenêtre « vue aérienne » située à droite de la fenêtre de jeu, qui signale la position de tous les joueurs et, bien sûr, de la balle. Quoi qu'il en soit, le travail 3D fourni par les concepteurs du soft est impressionnant. De l'entrée superbe des deux équipes sur le terrain au match en lui-même, chapeau pour le boulot !

Contrôle des passes. La prise en main de ce foot est aisée. Normal, *International Soccer* donne accès à un menu Entraînement, ce que devraient proposer tous les logiciels de simulation sportive. Les passes sont entièrement contrôlées par le joueur. On définit la puissance du tir en pressant la gâchette du joystick pendant un temps précis. Ensuite, on oriente la passe en poussant la manette à droite ou à gauche. Il reste à choisir entre une balle rasante ou un tir élevé, en plaçant cette fois le joystick respectivement vers l'avant ou vers l'arrière. Compliqué ? Oui, mais c'est là qu'intervient le mode Entraînement, qui permet, pour chaque type de tir (passe, corner, penalty, etc.), de se préparer sur un stade très calme. Exemple : pour travailler les passes, le programme vous proposera divers cas de figure. Le joueur apprendra vite que deux graduations sur l'échelle de puissance de tir correspondent à telle portée, que telle inclinaison du joystick donne tel effet au ballon...



L'angle de vision choisi est excellent.

Niveau de difficulté. Que les prochains détracteurs d'*International Soccer Challenge* ravalent leurs critiques ! La complexité apparente du maniement de ce ballon peut être surmontée de bien des façons. Premièrement, c'est l'entraînement assidu des joueurs réfléchis et opiniâtres qui donnera au jeu toute sa valeur. Mais si l'on est malgré tout un fana du « je-joue-tout-de-suite-ou-je-passe-à-autre-



Seul l'approche des buts peut être confuse.



Le travail des graphistes est impressionnant.



LA COMPETITION EST TERMINEE, VOICI LE VAINQUEUR

Andreas Brehme est la vedette de la Coupe du Monde, en juillet 1990. MicroStyle va présenter le vainqueur, en automne 1990.

Italia 90, Italie 1990, Coupe du Monde de Football 1990. Une année mémorable. Le plus grand jeu au monde, sur votre petit écran pendant un mois. Maintenant il est temps de sortir de la foule et de se précipiter sur le terrain - où a lieu l'action réelle.



Emparez-vous de la balle, pendant votre première mi-temps et faites une passe parfaite loin à l'ailier. Alors qu'il passe la balle à l'arrière vous courez jusqu'au milieu du terrain, hurlant de renvoyer la balle. La balle traverse, bien haut au-dessus de la défense, tandis que vous vous dégourdissez les jambes jusqu'à la limite de leurs possibilités. Un bond et vous avez fait voler la balle avec votre pied alors que le goal surgit devant vous, faisant siffler la balle en l'envoyant vers le coin supérieur...

Le Challenge International de Football est présenté sous l'optique du joueur au niveau du terrain, vous fournissant une action rapide en trois dimensions que vous pouvez contrôler à votre guise.

- Jouez en tant que joueur avide de buts, milieu de terrain ou défenseur à toute épreuve, se délectant des passes des équipes assistées par des ordinateurs intelligents.

- Dictez le schéma du jeu, en utilisant à la perfection l'équipe et contrôlant les onze hommes.

- Faites attention aux mouvenents compliqués des remises en jeu, corners et coups francs.

- Jouez en finale de la Coupe du Monde ou en tant que membre d'un des seize clubs de pointe dans le monde enter. Le football international est joué comme dans la réalité.

Challenge International de Football. Il fera crier Gascolgne de joie, excitera Maradonna et fera s'arracher les cheveux à, Hullt.

BIENTOT DISPONIBLE POUR VOTRE COMMODORE AMIGA, ATARI ST ET IBM COMPATIBLES DANS TOUS LES BONS

LE CHALLENGE INTERNATIONAL DE FOOTBALL DE MICROSTYLE - UN JEU DE BALLON TOUT A FAIT DIFFERENT!





Des options adaptées au niveau de chacun.



L'entraînement : indispensable.

chose » (j'en connais), il est un moyen pour profiter quand même de cet excellent programme : jongler entre les trois niveaux de jeu qui s'affichent au menu. en effet, dans le premier niveau de jeu, vous n'aurez pas à vous préoccuper de tous les éléments décrits plus haut. C'est l'ordinateur qui gère lui-même la portée des passes. Le jeu est dans ce cas très facile à prendre en main, très souple à utiliser. Au niveau « médium », le contrôle est semi-automatique.

Enfin, le jeu « pro » donne au joueur le complet contrôle de la balle. Grâce à ces trois niveaux de jeu, l'amateur de foot sera de toute façon séduit, qu'il soit attiré par la simulation poussée ou par le jeu « arcade ».

Deuxième nuance qui enrichit encore ce foot 3D, le choix du joueur actif. La première possibilité consiste, comme il est de coutume dans les parties classiques, à donner le contrôle de la balle à celui de vos joueurs qui s'en approche le plus. Mais la deuxième option est bien plus ludique à mon goût : tous les membres de votre équipe sont actifs et le footballeur le plus proche du ballon, manié par l'ordinateur, dribble, passe ou shoote. A tout moment, vous pouvez alors presser la gâchette du joystick pour agir sur ce joueur. Ce maniement est tout à fait extraordinaire.



Dommage que l'on ne puisse jouer à deux.

On peut prendre le temps de regarder l'action et surtout mettre en place des stratégies savantes. Exemple : faites une passe avec le joueur que vous contrôlez, puis laissez travailler la machine pendant que vous approchez des buts adverses votre joueur qui n'a plus le ballon.

Bien placé, ce dernier se verra repasser la balle par le *ST*... A vous ensuite d'aller directement au but ! Original et superbe !

International Soccer Challenge est à mon sens un excellent programme. Son seul défaut est la visibilité du terrain, de l'action, moins nette que celle de *Kick Off*, mais pour une vue cent fois plus réaliste par ailleurs. Pour tout le reste, *International Soccer* écrase son confrère. Plus de stratégie, plus de souplesse dans le dosage de la difficulté du jeu et de la 3D garantie « ambiance ». Un soft à ne manquer sous aucun prétexte. Olivier Hautefeuille

Type	*simulation de football*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Avis

International Soccer est la deuxième simulation de foot de Microprose. Ce programme ne manque pas d'originalité. La représentation des matchs en 3D est aussi spectaculaire qu'intéressante. Le mode de contrôle est assez difficile à maîtriser, mais une fois bien en mains il est très efficace. Si vous avez envie d'un foot différent, n'hésitez pas. Mais je lui adresserais tout de même une petite critique : il est vraiment dommage de ne pas pouvoir jouer à deux. Alain Huyghues-Lacour

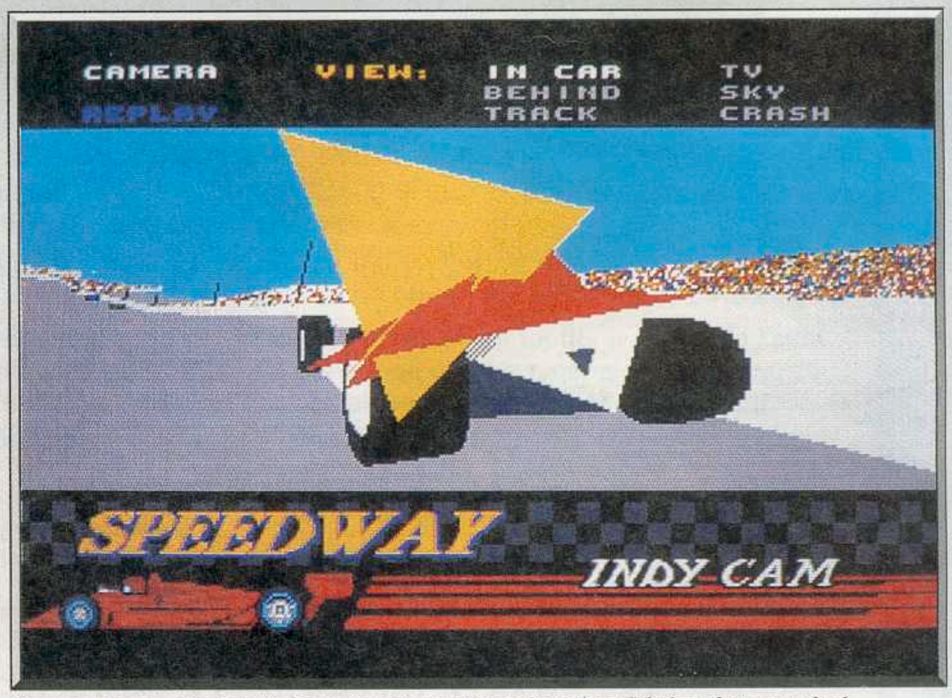
Indianapolis 500

AMIGA

La version PC d'Indianapolis *avait fait rêver tous les amateurs de courses de voitures. Mais ce jeu demandait une configuration puissante et... coûteuse. Ce handicap est aujourd'hui comblé avec l'arrivée de cette remarquable simulation sur* Amiga, *qui reprend très précisément les caractéristiques de la version* PC.

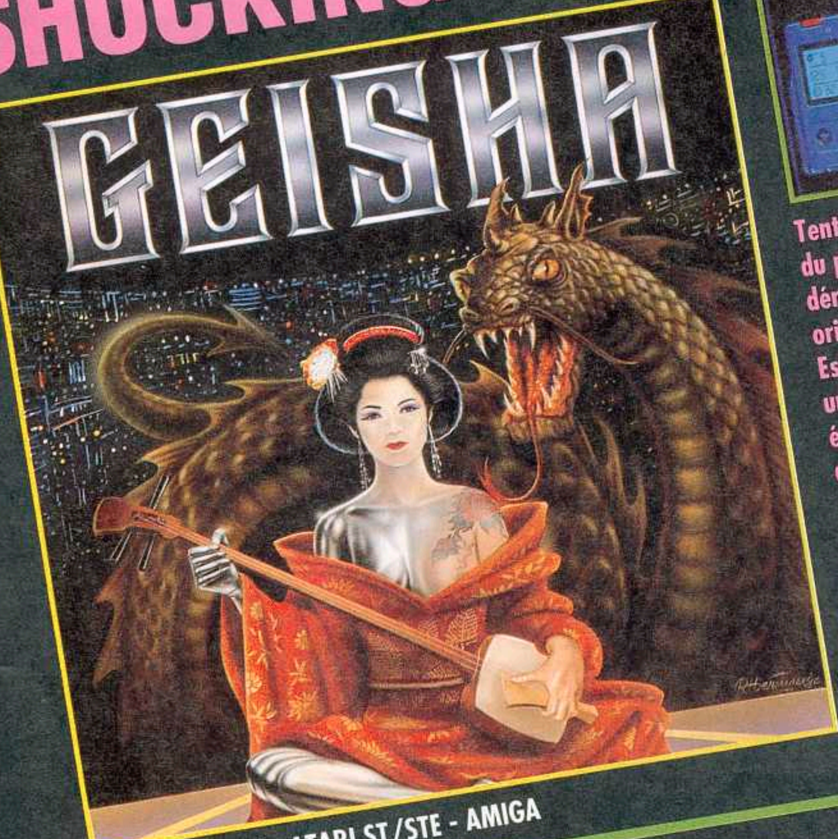
Electronic Arts. Programme : D. Raemmer et R. Garcia ; graphisme : W. Aguilar et P. Brennan ; musique : R. Hubbard.

Déjà soupçonné de faire partie des nominés au Tilt d'Or 1990 par Dany Boolauck sur version *PC* (*Tilt* n° 74 page 64), *Indianapolis 500* est également un grand hit sur *Amiga*. Nous n'avons pu résister à l'envie de vous présenter à nouveau ce fameux logiciel. Un coup d'œil sur la piste, une pression sur la pédale d'accélérateur, et que la fête commence !



Comme tous les grands softs, Indy offre un cocktail réalisme/jouabilité parfaitement dosé.

SHOCKING : LE VRAI JEU D'ADULTE



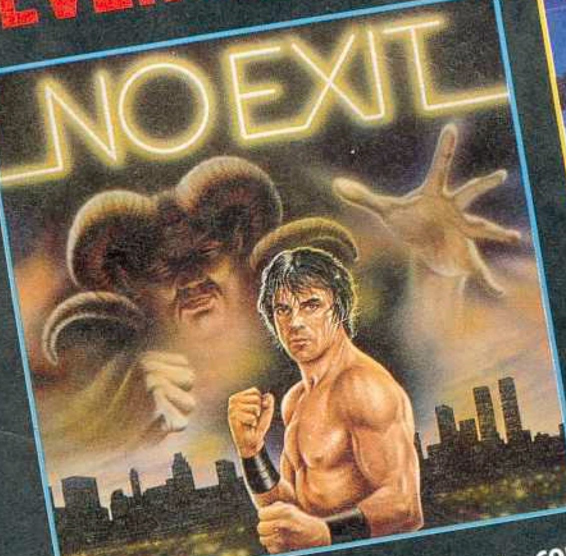
COMPATIBLE PC - ATARI ST/STE - AMIGA



Tentez de soustraire la fascinante Eve des griffes du pervers Napadami dans un Tokyo insolite et déroutant où le libertinage s'allie au raffinement oriental.
Essayez l'hypermed, goûtez des expériences uniques et vivez sans contrainte de délicieux épisodes érotiques qui vous laisseront un goût d'interdit...

Disponible en novembre.

L'EVENEMENT COMBAT DE LA RENTREE



COMPATIBLE PC - ATARI ST/STE - AMIGA - CONSOLE AMSTRAD



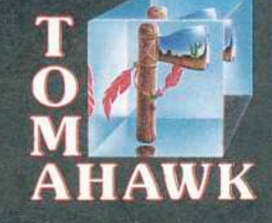


Un jeu de combat acharné où se mêlent tactique, humour, action...
- Une méthode d'animation inédite grâce à AHWCA : Articulated Human with Calculated Animation,
- Jockers permettant de se transformer en monstre,
- Réglage par le joueur des paramètres de combat (puissance des coups, résistance physique, difficulté des coups, etc.),
- Sauvegarde des scores,
- Possibilité de duel à 2 joueurs.

Disponible en septembre.

Vous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à :

CVS
Parc tertiaire de Meudon - Immeuble Le Galilée
5/7 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX



Indianapolis 500, comme tous les logiciels de grande qualité, profite surtout d'un cocktail réalisme/jouabilité très bien dosé. Le réalisme de cette simulation est tout aussi présent avant que pendant l'épreuve. Avant la course, vous allez par exemple modifier divers éléments techniques de votre engin. L'adhérence au sol dépendra ainsi du type de pneumatiques montés ou de l'équilibre de la voiture... Le pilote novice pourra, de même, choisir le mode *Practice* pour apprendre à con-

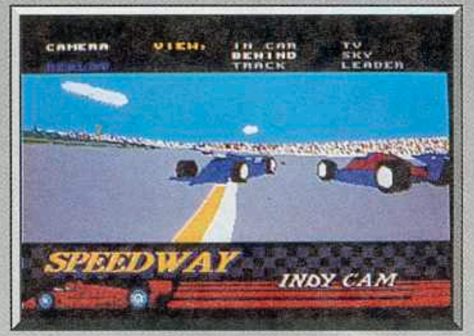


L'animation est d'une souplesse incroyable.



Le mode* Replay *pour revoir un accident.

naître les réactions de sa voiture, les angles d'a taque qui lui permettront de passer chacun de virages du circuit. Pendant la course, c'est le réa lisme visuel qui prend la relève. Quoi de plus pratique et passionnant que de revivre les vingt dernières secondes de course en mode *Replay*, en vue aérienne, en vue TV, j'en passe et des meilleures ! Quant à l'épreuve à proprement parler, elle s'appuie sur une animation d'une souplesse incroyable. Il y a déjà la très grande précision des commandes. Le volant est facile à prendre en main et son maniement est des plus réaliste. Les roues se remettent en ligne droite si on lâche les commandes, ce qui n'empêche pas, parfois, de superbes dérapages, des têtes à queue sanglants où volent les débris de la carosserie de votre adversaire percuté ! Réalisme toujours en ce qui concerne les bruitages. Imaginez le bruit des moteurs qui s'amplifie et s'éloigne lorsque l'un de vos concurrents vous double. Ou, plus loin, le craquement sourd d'un choc, le tintement subtil de l'enjoliveur qui rebondit sur l'asphalte... *Indianapolis* est l'une des simulations les plus réalistes que je connaisse. Et comme je l'annonçais plus haut, ce n'est jamais au détriment de la jouabilité du programme. Facile à prendre en main puisque le mode *Practice* évite toutes les avaries techniques, cette course séduira aussi bien les maniaques du pilotage pointu



Vous sélectionnez l'angle de vue souhaité.

que les amateurs de sensations fortes et « pas compliquées » ! L'animation de ce soft est une merveille de souplesse. La précision graphique du décor peut être progressivement modulée selon trois niveaux. Au niveau le plus détaillé, le mouvement des voitures est un tout petit peu saccadé. En revanche, au niveau graphique 1, quelle souplesse, quelle classe !

Aussi bien notée pour son réalisme que pour sa jouabilité, cette simulation ne souffre donc aucun défaut. Bien sûr, j'aurais aimé que le mode *Replay* soit plus long, que l'on puisse visionner le circuit en vue aérienne, etc. Autant d'atouts qui n'entravent fort heureusement pas l'ambiance vraiment exceptionnelle de cette compétition. Fous du volant en tout genre et de tout poil, courez, courez achetez ce petit bijou avant que les stocks de votre revendeur ne soient dévalisés !

Olivier Hautefeuille

Type ________ *simulation de course automobile*
Intérêt ________ *18*
Graphisme ________ ★★★★★
Animation ________ ★★★★★
Bruitages ________ ★★★★★
Prix ________ C

Avis

Les quelques mois que j'ai passé à attendre cette version m'ont paru très longs, mais je n'ai rien perdu de mon enthousiasme. La version *Amiga* est toujours aussi réussie, bien que l'animation soit légèrement plus lente que sur *PC*. *Indy 500* est les Rolls des simulations de formule 1, bravo Electronic Arts ! Alain Huyghues-Lacour

Devil Crush

NEC PC ENGINE

Au C.E.S. de Chicago, il fallait se battre pour jouer à Devil Crush. Il n'y a aucune raison que les joueurs français n'aient pas l'enthousiasme de leurs homologues américains.

Naxat

Franchement, j'avais un *a priori* plutôt défavorable en enclenchant cette cartouche. Les jeux de flipper sur ordinateur ne m'ont en effet jamais convaincu : je trouvais que, quelle que soit la qualité de la réalisation, rien ne remplace le contact d'une vraie machine. Et bien j'avais tort !

Les programmeurs de *Devil Crush* sont partis d'une idée géniale : créer un hybride de flipper et



Le plateau du flipper couvre plusieurs écrans. Le scrolling est très fluide.





La superbe créature du centre de l'écran...



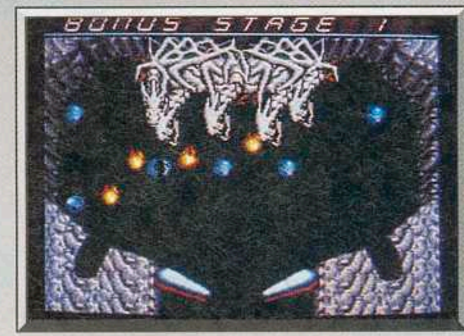
... se transforme peu à peu en monstre.



Des petites bestioles envahissent l'écran.

de jeu vidéo. Ce principe, utilisé avec un bonheur inégal dans *Alien Crush*, prend toute sa dimension dans *Devil Crush*. On retrouve bien sûr le plateau traditionnel du flipper. Celui-ci scrolle sur trois écrans et, à chaque niveau, une paire de flippers permet de renvoyer la balle.
Mais *Devil Crush* joue aussi sur l'ascpect micro : dès le début, une floppée de petits personnages envahit le champ de jeu, déviant constamment la trajectoire de la balle. Un simple choc suffit à les détruire mais ils sont aussitôt remplacés. D'autres ennemis se cachent dans les cibles et sortiront dès que leur repaire sera touché. Bref, au bout de quelques minutes, le plateau grouille de sprites et on ne sait vraiment plus où donner de la tête !
Le point fort de ce programme est le renouvellement constant qui relance sans cesse l'intérêt du joueur. Bonus, nouvelles cibles, butoirs ou apparition de passages secrets, vous n'aurez jamais le loisir de vous lasser.
Un coup de chapeau, au passage, pour la tête de mort qui ouvre brusquement la bouche, révélant une entrée secrète. Certains couloirs mènent à des étages supérieurs, d'autres passages conduisent à des tableaux de bonus qui vous permettront d'augmenter votre score.

Comme dans tout flipper qui se respecte, « extra balle », « spécial » et « bourrage » sont au programme. Ce genre de soft ne supporte pas la demi-mesure. C'est pourquoi Naxat l'a doté d'une réalisation somptueuse.
Les graphismes, fins et parfaitement mis en couleur, restituent à la perfection le thème choisi : celui d'un film d'horreur fantastique. Ces graphismes sont sans cesse modifiés au cours du jeu. Tout



Les programmeurs se sont surpassés.

bouge chaque fois que la balle touche un obstacle. Les couleurs changent, les formes sont bouleversées, c'est somptueux ! Le premier prix revient à la tête de femme du second étage : d'abord elle offre un visage pur, puis elle se décompose progressivement pour se transformer en vampire et, enfin, en diable répugnant.



La tête de mort dissimule une entrée.

L'animation est, comme souvent sur console, rapide et fluide. Quant à la bande sonore, c'est un enchantement. Dotée d'une superbe musique et de digitalisations (parmi les meilleures réalisées sur cette machine), elle vous fera facilement rentrer dans le jeu. Les petits malins qui ont branché la *PC Engine* sur leur chaîne n'en reviendront pas. La jouabilité est également parfaite.
On appréciera enfin quelques « plus » comme la possibilité, lors de la partie à deux, de jouer tour à tour ou toutes les trois balles, la sélection de la vitesse ou le système des mots de passe. *Devil Crush* est vraiment un programme grandiose qui séduira tous les publics.

Olivier Scamps

Type	*flipper amélioré*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	*D*

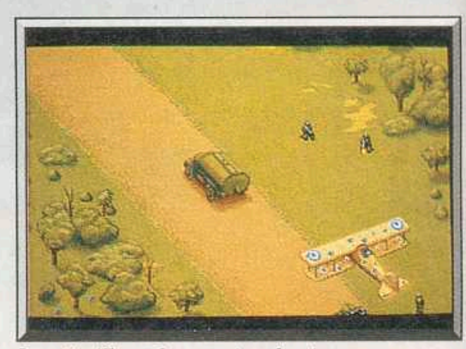
Wings

AMIGA

Wings n'est pas un simulateur de vol au sens classique du terme mais bien plutôt un véritable jeu d'arcade, servi par des graphismes superbes. Les combats aériens sont splendides et l'atmosphère de la Première Guerre mondiale parfaitement reconstituée.

Cinemaware. Conception : John Cutter ; graphisme : Jeff Hilbers ; musique ; Gregory Haggard et Ken Melville.

A *Tilt*, l'arrivée du dernier Cinemaware, en l'occurence *Wings*, est toujours un petit événement. On s'empresse de charger les disquettes et on s'attend à voir se déverser un flot d'images très colorées. On n'est pas déçu, *Wings* est graphiquement très réussi. Cependant, certains fans des jeux Cinemaware risquent d'être surpris, voire déçus. En effet, *Wings* n'est pas un jeu d'aventure/action, mais la plus ludique des simulations de vol, alliant graphismes vectoriels et sprites.
Vous y incarnez un jeune pilote désireux de participer aux chevaleresques combats aériens de la Première Guerre mondiale. le but du jeu est de garder ce pilote en vie jusqu'au jour de l'Armistice ! Pour réussir un tel défi, il faut passer avec succès des 230 missions, de difficulté croissante. Rassurez-vous, vous pouvez sauvegarder une partie, celle du pilote en mission. Il ne s'agit donc pas de gagner mais de durer ! Quand vous perdez un pilote (cela arrive très fréquemment) il vous faut en créer un nouveau. Tout nouveau pilote doit passer avec succès l'un des exercices de l'école de pilotage : bombardement, mitraillage au sol et attaque d'un ballon d'observation.
Après cette phase d'entraînement, vous pourrez rejoindre votre escadrille, la 56ᵉ. Six types de missions sont au menu : la patrouille (combat aérien),

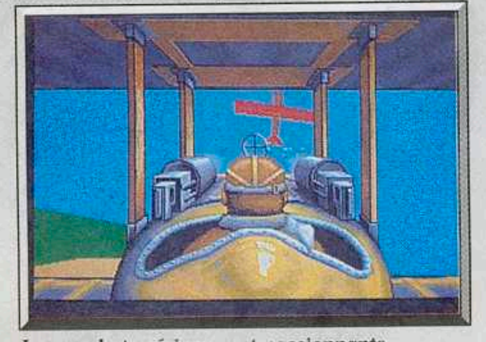


Le mitraillage de convois : classique.



Des graphismes très finement réalisés concourent beaucoup au plaisir du jeu.

l'attaque de ballons d'observation, l'escorte d'un bombardier, la protection d'une base, le mitraillage de convois et le bombardement. Chaque mission réussie améliore le grade ainsi que les aptitudes de votre pilote (pilotage, tir, endurance physique et connaissances en mécanique). Les séquences de mitraillage et de bombardement sont de véritable jeux d'action, dotés de graphismes à la Cinemaware (fallait-il le préciser ?). Le mitraillage de convoi se maîtrise très rapidement. L'avion survole une route où se trouve une colonne ennemie. Il ne faut pas perdre un instant car dès votre apparition, les fantassins tentent de se



Les combats aériens sont passionnants...



Les bombardements : pour pilotes confirmés.

cacher et ripostent tandis que vous êtes la cible de canons anti-aériens. Interdiction de tirer sur les camions de la Croix Rouge ! Les missions de bombardement ne sont confiées qu'aux pilotes confirmés, capables de faire mouche à tous les coups (le nombre de bombes est limité). Si vous voulez éviter un blâme, ne lâchez pas de bombes sur les hôpitaux, les églises et les écoles. Evidemment, l'ennemi vous accueille avec les « honneurs » en faisant tonner joyeusement sa DCA, tandis que ses avions vous invitent à un ballet aérien.

Venons-en maintenant à la séquence la plus difficile mais aussi la plus passionnante : le combat. Ici, graphismes vectoriels (l'environnement) et

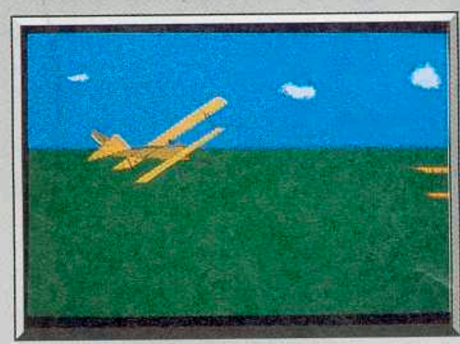


... surtout si l'on est le vainqueur.

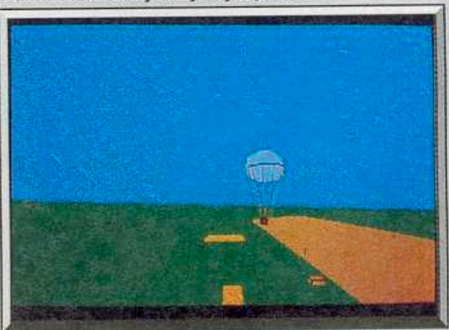
sprites (votre avion) font bon ménage. Bien que très simplifié, le pilotage de l'avion est soumis aux principes de base de l'aérodynamique. Pas de cockpit chargé de cadrans ! Vous n'avez que les attitudes du pilote (vu de dos) qui vous indiquent où se trouve l'avion ennemi le plus proche. Avec *Wings*, les combats aériens rapprochés prennent tout leur sens. On se retrouve, à peu près, dans les mêmes conditions que les pilotes d'antan. Sans instruments de vol, on doit piloter « avec ses fesses » (authentique expression d'aviation, utilisée par les pilotes) !

Pour descendre vos adversaires, vous disposez de deux mitrailleuses frontales, quand elles ne sont pas enrayées. L'engagement dans un combat aérien est le moment fort du jeu. On tente d'échapper à l'ennemi qu'on a dans le dos pour ensuite se placer dans « ses six heures » (derrière lui) et le descendre ! Servies par des effets visuels et sonores très spectaculaires, ces séquences sont particulièrement réussies.

Wings est sans aucun doute l'un des meilleurs produits de Cinemaware. La richesse des détails et l'environnement sonore font constamment réfé-



L'animation est presque parfaite.



La solution ultime pour le pilote touché.

rence aux faits de cette époque. L'effet est radical, vous plongez réellement dans l'atmosphère de ces années de guerre. Toutes les missions sont prenantes et leur difficulté croissante vous évite l'ennui même si certaines séquences deviennent répétitives. Le jeu tient en deux disquettes et nécessite, pour tourner, 1 Mo de RAM (une version 512 k est prévue). Nous conseillons fortement l'utilisation d'un deuxième lecteur de disquettes pour un bon confort de jeu. Nous n'avons pas apprécié le lenteurs de chargement des séquences qui ralentissent trop le jeu. L'animation, sans être aussi bonne que dans les autres simulations, est tout à fait satisfaisante. La difficulté de jeu est correcte et devrait satisfaire débutants et joueurs confirmés. La durée de vie, quant à elle, devrait être tributaire de votre patience à terminer un jeu de longue haleine. Certains d'entre vous vont certainement trouver ce jeu trop répétitif après quelques dizaines d'heures. Les fanas, eux, y trouveront leur compte. J'achète volontiers si le prix ne dépasse pas les 250 francs. Dany Boolauck

Type	*simulation/action*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*n.c.*



JAMES BOND 007
L'ESPION QUI M'AIMAIT
C'est Bond · Il est de retour · C'est 007
James Bond est de retour dans une course contre la montre classique pleine d'action pour sauver le monde de Karl Stromberg, le fou avide de pouvoir.
Utilisez vos compétences pour mettre fin à la menace de domination globale en cherchant à vous montrer plus malin que les mercenaires de Stromberg et à éviter une guerre nucléaire entre l'Est et l'Ouest.
Faites des poursuites stimulantes sur terre et sous la mer dans la Lotus spécialement modifiée par 'Q' – voiture au moteur gonflé et truffée d'armes.
Avec des fusillades un contre un style arcade, de l'action à plusieurs niveaux et des codes top secrets à déchiffrer, c'est le jeu à suspense Bond le plus rapide et le plus passionnant du jour.
Ne laissez pas passer L'espion qui m'aimait – un tour de force de la programmation!
007
SUBMARINE CAR
ALBERT R. BROCCOLI
presents
ROGER MOORE
as IAN FLEMING'S
JAMES BOND 007
in
THE SPY WHO LOVED ME
BARBARA BACH CURT JURGENS
ALBERT R. BROCCOLI
LEWIS GILBERT
CHRISTOPHER WOOD & RICHARD MAIBAUM
MARVIN HAMLISCH
PANAVISION
MGM/UA
DOMARK
Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk)
Amstrad (cassette, disk) et Spectrum
Programmé par: The Kremlin
1990 Eon Productions Ltd/MAC B. Inc. The Spy Who Loved Me
1990 Danjaq S.A. All rights reserved.
© 1977 Danjaq S.A. All rights reserved.
© 1977 United Artists Company. All rights reserved.
Gun Logo Symbol © Danjaq S.A. and United Artists Company.
All rights reserved.
'Lotus' & 'Esprit' are registered trademarks of Group Lotus plc
Artwork & Packaging © 1990 Domark Ltd
Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Rd, London SW15 1PR.
Tel: +44(0) 81 780 2224



La sensation de vitesse est étonnante. Il est très facile de se laisser griser...

Super Monaco Grand Prix

Megadrive

Sacrée meilleure simulation de course d'arcade par A.H.-L., Super Monaco GP est un hit incontestable. Adaptée d'un jeu d'arcade, cette version offre les mêmes graphismes, les mêmes animations.

Sega

On attendait avec impatience la première course de Formule 1 sur *Megadrive*, d'autant plus qu'il s'agit d'une conversion du fantastique jeu d'arcade de Sega. Opération réussie : elle est aussi fidèle que spectaculaire.

Il fait beau à Monaco et vous êtes sur la ligne de départ. Surveillez les lumières car le drapeau va s'abaisser dans quelques secondes. Vous voilà parti pour un tour de qualification et votre véhicule fonce à tout allure dans une ligne droite. Dès les premières secondes de jeu, on est séduit par la rapidité et la fluidité de l'animation. La sensation de vitesse est assez étonnante, mais attention à ne pas trop vous laisser griser, car le passage des chicanes est particulièrement périlleux. Contrairement à la plupart des programmes d'arcade, la course n'est pas représentée de l'arrière du véhicule : vous ne voyez que l'avant de la voiture et vos mains sur le volant, ce qui est bien plus réaliste. Le circuit colle tout autant à la réalité et certains passages sont vraiment très impressionnants, comme les chicanes ou le superbe tunnel. A l'instar du jeu d'arcade, le compte-tours ainsi que le plan du circuit et bien d'autres informations sont affichés en surimpression sur l'écran. Ainsi, vous disposez vraiment d'une image plein écran. Un large rétroviseur est disposé en haut de l'écran, ce qui vous permet de voir arriver vos concurrents. Autre point commun avec le jeu d'arcade : vous avez le choix entre trois modes de changement de vitesses : vitesses automatiques, quatre vitesses manuelles et sept vitesses manuelles. Les performances de votre véhicule sont nettement meilleures lorsque vous choisissez ce dernier mode, mais il vaut mieux s'entraîner sérieusement avant de tenter l'expérience. Pour une fois, le principe du jeu ne consiste pas à parcourir un tour dans un temps donné pour pouvoir enchaîner sur le suivant. Le chiffre qui s'inscrit sur l'écran à chaque tour indique la position minimale que vous pouvez occuper pendant la course et un avertisseur sonore retentit en permanence tant que vous restez dans cette position critique. Il suffit alors qu'un autre concurrent vous dépasse pour que la course soit terminée pour vous. Vous pouvez également concourir pour le titre de champion du monde. Les épreuves se déroulent sur 16 circuits. Votre véhicule peut supporter plusieurs accrochages légers mais, s'il est trop endommagé, il vous faudra vous arrêter au stand pour des réparations. Et si la collision est trop violente, vous ne pourrez plus reprendre la course. *Super Monaco GP* offre une jouabilité parfaite, grâce à la précision des commandes. C'est tout simplement la meilleure course d'arcade, au même titre qu'*Indy 500* occupe la première place dans la catégorie simulation.

Alain Huyghues-Lacour



A 236 km/h, les obstacles arrivent très vite.



Un angle de vue qui correspond à la réalité.



Toutes les informations utiles sont à l'écran.



Votre véhicule supporte les chocs légers...

Type	*arcade*
Intérêt	*19*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

GENERAL PRESENTE EN EXCLUSIVITE "LE NOUVEAU GENERALISTE"

LE CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE, DANS LEQUEL VOUS POURREZ CHOISIR EN TOUTE TRANQUILLITE : VOTRE MICRO, VOTRE IMPRIMANTE, VOTRE PERIPHERIQUE, VOTRE LOGICIEL PRO, VOTRE MODEM, VOTRE TELEFAX, VOTRE PHOTOCOPIEUR, VOTRE LECTEUR DE DISQUETTE, ETC...

BREF, TOUTE LA MICR... TV, HI-FI, VIDEO, BUREAUTIQUE...

Le Nouveau GENERALISTE
LE CATALOGUE
MICRO INFORMATIQUE
TV • HI-FI • VIDEO • BUREAUTIQUE
GENERAL
AUTOMNE-HIVER 1990

35 F
Remboursable à la première commande (voir conditions dans le catalogue)

ET EN PLUS GAGNEZ UNE CLIO !

En participant au grand tirage au sort GENERAL*

2ème prix : Une semaine au soleil pour 2 personnes
Destination et dates de départ fixées par GENERAL après le tirage au sort.

3ème prix : Une configuration COMMODORE et son imprimante

ET DE NOMBREUX AUTRES PRIX

Nota : GENERAL se réserve le droit de modifier les prix, dates du tirage au sort et règlement de ce dernier.

Renseignements, conditions de participation et règlement dans le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".



COMMANDEZ VITE "LE NOUVEAU GENERALISTE" en renvoyant le coupon ci-contre. Bénéficiez des offres exceptionnelles, des cadeaux, et des nouveaux services GENERAL que vous retrouverez dans le catalogue.

NOUVEAU ! GENERAL DISTRIBUTEUR AGREE IBM PS/1

A retourner à GENERAL 10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS Tél. **42 06 50 50**

OUI, je désire recevoir le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".
Je vous joint un chèque ☐ un mandat ☐ de 35 F.
Je déduirai ces 35 F de ma première commande si je retourne à GENERAL le bon figurant dans le catalogue avec cette dernière.

Société ....
Nom .... Prénom ....
Fonction..
Adresse ....
....
C.P. ☐☐☐☐☐ Ville ....
Tél. : ....

challengers Tél : 47.00.37.36

TILT 10/90

* sans obligation d'achat



Rick Dangerous II

ATARI ST

Tout le monde se souvient de Rick Dangerous qui se lançait dans des souterrains à la Indiana Jones. il est de retour pour de nouvelles aventures. Le principe n'a pas changé : des embûches toujours plus vicieuses, des pièges toujours plus diaboliques !

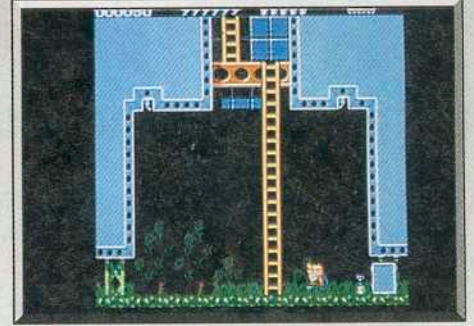
Microprose.



Comme le premier volet de la série, R.D. II renferme un nombre incroyable de pièges.



Des troglodytes velus vous attendent.



Faut-il ou non grimper à cette échelle ?

Personne n'a oublié *Rick Dangerous*, savant mélange d'exotisme, d'humour et d'action (voir le n° 69 de *Tilt*). Microprose nous présente maintenant le second volet des aventures du moins conformiste des aventuriers.

Le jeu commence en 1945, à Londres. Vous avez troqué votre tenue d'explorateur contre un trench-coat et une vie beaucoup plus tranquille. Mais cette paix ne durera pas ; un étrange vaisseau spatial atterrit au beau milieu de Hyde Park. Et hop, vous voilà affublé d'un collant et d'une cape rouge (Superman n'a qu'à bien se tenir), prêt à investir la soucoupe volante. Comme lors du précédent volet, il s'agit d'un jeu de plates-formes où chaque recoin peut receler un danger. Premier obstacle à votre progression, des hordes de robots et de fulgurants faisceaux lasers qui cherchent à vous neutraliser. Heureusement, vous disposez d'un rayon laser et de bâtons de dynamite. Il faudra toutefois songer à utiliser ces armes avec parcimonie, les munitions étant limitées.

Comme le premier volet, *Rick Dangerous II* referme un nombre invraisemblable de pièges. Ainsi, un innocent bouton que vous voyez sur un mur peut provoquer votre désintégration. Il vous faudra donc aiguiser vos réflexes et votre mémoire pour progresser. Vous devrez ramper, sauter et utiliser au mieux les armes dont vous disposez pour réussir à prendre le contrôle de l'appareil. Une fois le vaisseau entre vos mains, vous partez vers une lointaine planète glacée où vous devrez affronter des hordes de troglodytes velus. Si vous parvenez à déjouer tous ces traquenards, vous devrez encore utiliser vos dons d'explorateur dans deux mondes tout aussi accueillants : un univers souterrain sévèrement gardé, puis le quartier général de votre ennemi où ce dernier jettera ses dernières forces dans la bataille.

Petite astuce, au début de ce niveau, pour passer un gouffre apparemment infranchissable, il faut faire exploser un bâton de dynamite qui détachera un bloc de pierre vous permettant de progresser.

Rick Dangerous II est intelligent, et bourré de trouvailles. Les programmeurs ont porté un soin particulier à la dimension humoristique du jeu, ainsi de petites séquences animées pleines de gags précèdent l'exploration de chaque nouveau monde. Les graphismes du logiciel, dans un style très B.D., sont clairs et colorés, participant parfaitement à l'ambiance trépidante de la partie.

Les animations sont particulièrement soignées. Quand le personnage meurt, par exemple, il bondit littéralement hors du plan. Les scrollings sont fins et les mouvements de votre personnage sont d'une grande précision (ce qui est indispensable pour ce type de jeu).



Il faut sauter, ramper, tirer, foncer...

La jouabilité du programme est excellente, Rick réagit parfaitement à la moindre injonction du joystick. Les amateurs de jeux d'action intelligents ne pourront qu'apprécier les dernières péripéties de leur aventurier préféré dans ce soft à la longévité garantie.

Eric Caberia

Type	*plates-formes*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Avis

Ce second programme n'apporte pas grand chose de nouveau par rapport à la première version, mais on y retrouve tout les ingrédients qui ont fait son succès. A défaut d'originalité, *ce Rick Dangerous II*, ne manque pas d'efficacité et pas un amateur de jeu de plates-formes ne pourra lui résister. Allez, on repart faire un petit tour en compagnie de Rick au pays des extra-terrestres.

Alain Huyghues-Lacour


ROBOCOP 2™
MEME DANS LE FUTUR, IL SERA TOUJOURS POSSIBLE D'AMELIORER LE RESPECT DE LA LOI.
ROBOCOP TM & © ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.
Le futur est un lieu très dur. Detroit est une ville en faillite... déchirée par les forces décadentes du "Vieil Homme" et de sa holding corrompue - l'OCP. Si vous voulez mourrir il vous suffit de vous promener dans les rues de Detroit; si vous souhaitez vivre, il ne vous reste qu'à prier pour le retour de ROBOCOP!
ROBOCOP 2 n'a que la Justice à l'esprit... une forme de Justice qu'il est le seul à pouvoir défendre! Acceptez le défi du cerveau démoniaque de Detroit et de sa mega holding, l'OCP à travers des scènes d'action d'un niveau jamais atteint jusqu'à présent. Detroit est en train de se désintégrer - il est grand temps de tout remettre en ordre.
CARTOUCHE AMSTRAD [GX 4000, 464+, 6128+]
CBM AMIGA
ATARI ST/STE
ocean®
ZAC DE MOSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL; (1) 43350675



Il faut bien analyser les attaques de chaque type d'adversaire avant de progresser vraiment.

Shadow of the Beast II

AMIGA

Moins sophistiqué graphiquement que le premier du nom, Shadow of the Beast II *offre, en revanche, un plaisir de jeu plus intense. Les auteurs ont, en effet, développé davantage l'aspect « aventure » et il vous faudra résoudre des énigmes pour arriver à vos fins.*

Psygnosis. Réalisation, codes et graphisme : Reflexions ; musique : Tim et Lee Wright.

Un an après la sortie remarquée de *Shadow of the Beast*, voici le second épisode de cette série. Vous avez vaincu le Mage de la bête et vous êtes redevenu un homme. Mais vous ne connaîtrez pas la paix, car votre vieil ennemi n'a pas dit son dernier mot et il a enlevé votre sœur. Il va falloir entreprendre une nouvelle quête, mais cette fois vous ne disposez plus des pouvoirs de la bête, vous ne pouvez compter que sur vos muscles et sur les armes que vous découvrirez sur votre chemin.

Comme dans l'épisode précédent, vous évoluez dans un très vaste monde. De votre point de départ, vous pouvez aussi bien partir vers la droite que vers la gauche et, tout au long de votre quête, vous aurez fréquemment le choix entre plusieurs directions. Mais vous n'avez pas pour autant une complète liberté de mouvement. Par exemple, si vous allez en bas à droite, vous vous trouverez nez à nez avec un géant qui ne vous laissera aucune chance, à moins que vous ne possédiez une arme qui se trouve dans un autre endroit.

Shadow of the Beast II n'est pas plus facile que le précédent. Il faut bien analyser les attaques de chaque type d'adversaire avant de progresser vraiment. D'autre part, il n'est pas question de compter uniquement sur ses réflexes pour se tirer d'affaire. En effet, ce jeu d'arcade/aventure pose bien des énigmes que vous résoudrez en réfléchissant et en tâtonnant. L'aspect aventure est plus développé que dans l'épisode précédent et certains personnages que vous rencontrez vous donnent de précieuses informations.



La bande son est variée et de grande qualité.



Des ennemis toujours aussi dangereux.

Au niveau de la réalisation, *Shadow of the Beast II* est légèrement moins impressionnant que son prédécesseur, mais il reste un programme très soigné. Beaux graphismes, animation fluide, et une bande sonore aussi réussie que celle de *Shadow of the Beast*, ce qui n'est pas une mince référence. Les différents thèmes musicaux sont magnifiques et ils s'accompagnent de sons digitalisés très réussis. De plus, à son habitude, Psygnosis a réalisé une séquence de présentation assez époustouflante : un son et lumière particulièrement convaincant qui vous met tout de suite dans l'ambiance du jeu. Le seul reproche que l'on puisse faire à ce programme, c'est le temps de chargement : une fois qu'on est mort, on doit attendre le chargement d'une séquence de fin (superbe), puis deux autres phases de chargement avant de pouvoir jouer à nouveau. Cette attente est assez frustrante, d'autant que les premières parties sont assez courtes et que l'on est impatient de tenter de nouveau sa chance. Si ce nouvel épisode est légèrement moins beau, il offre, en revanche, un plus grand intérêt de jeu. Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	*C*

Avis

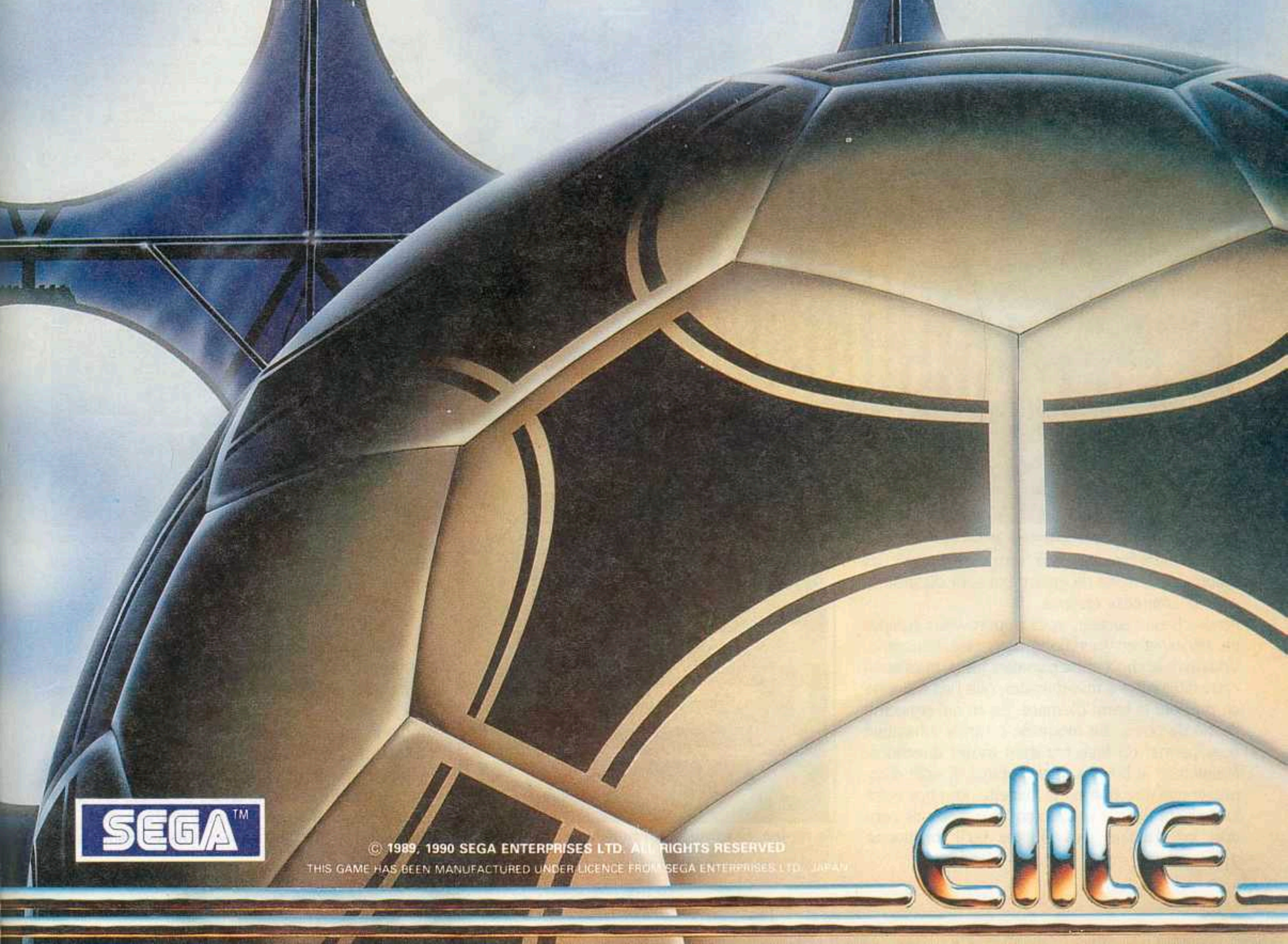
Je n'avais jamais vu de présentation animée aussi impressionnante... A part cela, cette deuxième mission est très semblable à la première. Les situations sont plus riches mais dans des décors moins fouillés. On retrouve en revanche avec plaisir les nombreux plans graphiques qui donnent plus de profondeur à la fausse 3D des paysages. Et, toujours, des musiques variées et de grande qualité. Olivier Hautefeuille

Si la réalisation graphique et animée de *Shadow of the Beast II* reste d'un bon niveau, elle se place cependant loin derrière la perfection du premier volet. En revanche, le jeu est nettement plus intéressant, de nombreuses astuces à découvrir émaillant chaque niveau. N'est-ce pas finalement le principal ? Jacques Harbonn



Une ambiance très particulière.

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER™





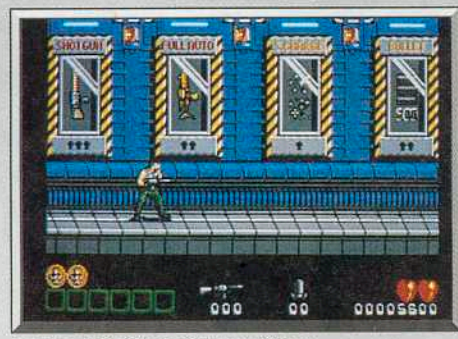
Midnight Resistance

ATARI ST

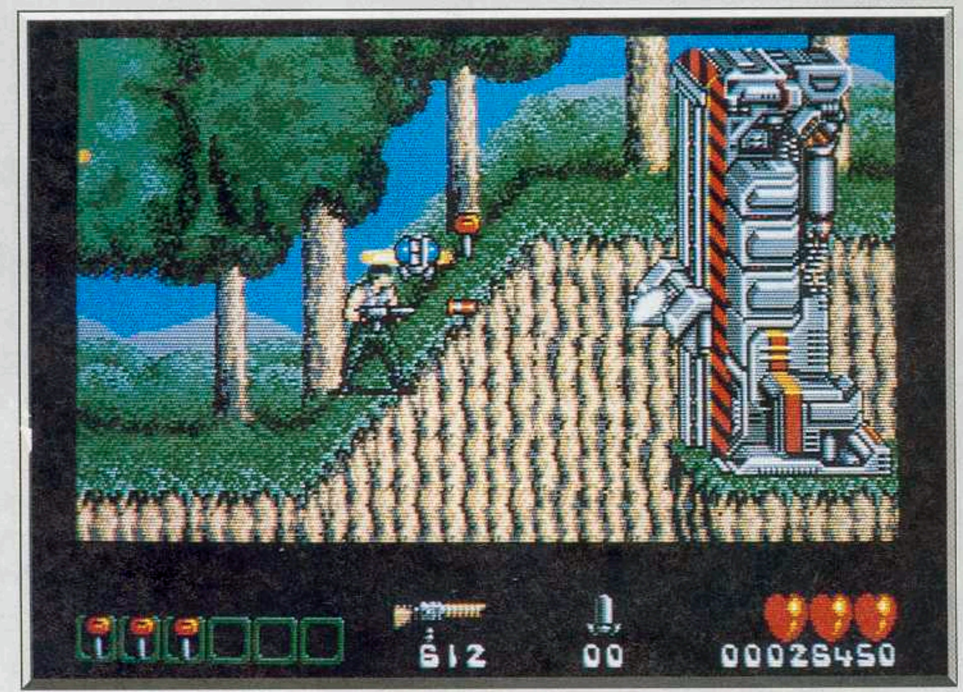
Comme tout bon shoot'em up qui se respecte, Midnight Resistance vous lance à l'assaut des armées d'un tyran sanguinaire. Mais peu importe le prétexte, l'important reste bien entendu le nombre d'ennemis en tout genre, la rapidité de vos déplacements, la puissance de vos armes. Et là, vous n'aurez que des satisfactions !

Ocean.

Ce shoot-them-up de Data East n'est pas passé inaperçu dans les salles d'arcade l'année dernière. Malgré son manque d'originalité, *Midnight Resistance* est très prenant. Le scénario est classique : vous affrontez les armées d'un impitoyable tyran qui retient votre famille prisonnière. L'action commence alors que vous approchez du camp ennemi. Vous sautez sur le capot d'une jeep en abattant les premiers soldats de quelques rafales de mitraillette. Dès lors, c'est une véritable course d'obstacles qui vous attend. Il faut déjouer de nombreux pièges, en prenant garde aux tireurs qui sont en embuscade avec leur mitrailleuse. Et puis, vous vous retrouvez fréquemment face à un tank, sans même parler des redoutables engins de guerre qui sont disséminés dans le complexe ennemi.

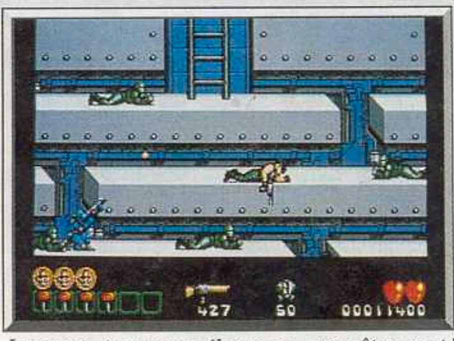


Le tir : difficile à gérer au début.



Votre personnage répond avec précision à tous les mouvements du joystick.

Après chaque secteur, vous pouvez vous équiper en armes et en munitions dans une armurerie. Vous avez le choix entre plusieurs fusils, mais aussi entre différentes armes dorsales, que l'on actionne en pressant la barre d'espace. En ce qui concerne l'arme de poing, un mode de contrôle inhabituel vous permet de faire feu dans toutes directions. Maintenant le bouton de tir appuyé, il suffit d'imprimer une direction sur la manette pour que votre fusil pivote dans le même sens. Ce mode de contrôle est d'autant plus efficace qu'il fonctionne aussi bien en position debout que couchée. Cela est assez déconcertant au premier abord, mais on s'y fait assez rapidement. Les armes dorsales ont généralement pour effet de projeter des charges explosives en tous sens. Lors des affrontements les plus durs, il est conseillé d'utiliser vos deux armes simultanément, ce qui vous donne une redoutable puissance de feu capable de venir à bout des machines de guerre les plus puissantes.



Je rampe, tu rampes, il rampe... vous êtes mort !

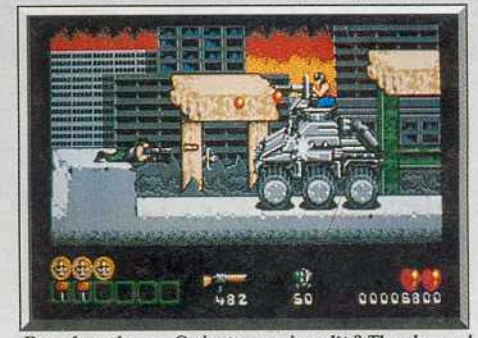
Ocean a réalisé une conversion fidèle du jeu d'arcade. La réalisation est honnête, mais on ne peut pas dire que le graphisme ou l'animation soient particulièrement impressionnants. En revanche, la jouabilité est vraiment excellente. Une fois que l'on commence à connaître le parcours, on progresse bien dans le jeu, poussé par le désir de découvrir les secteurs suivants. Cependant, contrairement au jeu d'arcade et à la version *Amiga*, il n'est pas possible de jouer à deux sur *Atari ST*. D'autre part, on est tout de suite séduit par la variété de l'action. Tantôt vous rampez dans d'étroits passages, tantôt vous sautez sur de dangereux tapis roulants, ou encore vous grimpez sur des plates-formes hydrauliques, etc. A chaque instant se produit un fait nouveau, ce qui relance sans cesse l'intérêt du jeu. Alors, si vous avez envie d'un jeu d'arcade très prenant, essayez donc celui-ci.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Avis

Au premier abord, *Midnight Resistance* n'est pas un programme très attirant. Mais la variété des situations et des décors corrige rapidement cette première impression. On se laisse prendre à ce jeu qui se révèle, du reste, assez difficile.



Pan dans la g... Qu'est-ce qu'on dit ? Thank you !

Jacques Harbonn

Le plus grand atout de cette mission, c'est la souplesse de vos déplacements. Qu'il avance ou recule, qu'il saute de droite et de gauche, le personnage répond avec beaucoup de précision aux moindres mouvements de joystick. La gestion du tir orienté est difficile à gérer en début de partie. Mais, avec l'expérience, elle apporte au jeu une grande richesse. Même chose en ce qui concerne la variété des décors. Au total, un bon soft.

Olivier Hautefeuille

VOUS AVEZ 4 JOURS POUR DEVENIR DES DIEUX.

CNIT PARIS LA DÉFENSE
du 18 au 21 Octobre.

Toute la micro de loisirs. Création graphique, musique, éducation, jeux vidéo. Les ateliers libre-service, toutes les nouveautés, tous les grands éditeurs, les clubs...

Toutes les solutions pour l'entreprise. Du traitement de texte à la P.A.O., le PORTFOLIO, la nouvelle station graphique TT 68030, les solutions par profession...

Pour toute information : tapez 36.15 code ATARI ou appelez le service informations au 40.85.31.31.





Super Volleyball

NEC PC ENGINE

Mieux vaut sérieusement s'entraîner avant de se lancer dans les matchs de championnat proposés par Super Volleyball. *Cette excellente simulation sportive offre en effet des trajectoires de balles très réalistes qui dépendent non seulement du coup utilisé mais également de l'angle selon lequel vous la recevez. De la belle ouvrage !*

System V.

Cette simulation est enfin disponible dans les circuits normaux, après avoir été en rupture de stocks. Il faut d'abord choisir l'adversaire (ordinateur ou humain) par le biais du doubleur de joypad). Le programme vous propose alors de jouer un match isolé ou de concourir pour le titre de champion du monde. Ce dernier mode est de loin le plus passionnant puisqu'il propose d'affronter tous les pays à la suite. Mais il suppose que vous maîtrisiez déjà bien le logiciel. C'est pourquoi je vous conseille de vous entraîner à fond auparavant en mode Match simple. Vous devrez ensuite choisir votre équipe et celle de votre adversaire parmi huit pays. La partie peut alors commencer. Chaque équipe est constituée de quatre joueurs et la scène est vue de côté. Cette représentation, qui diffère de la plupart des jeux de volley, se révèle pratique à l'usage car elle offre une vue très précise du jeu. Le bouton I permet de frapper la balle, et le bouton II de sauter. En fait, en combinant ces boutons et les touches de direction du joypad, on peut réaliser un grand nombre de coups. Ainsi, pas moins de quatre engagements différents sont accessibles : cuillère, saut avec frappe, service court ou service long. Il est même possible d'utiliser une botte secrète : le joueur frappe la balle si fort qu'elle part exploser sur le plafond. Sans utilité mais assez impressionnant ! Selon la position de votre joueur par rapport à la balle, l'ordinateur décide si vous smashez ou si vous faites une manchette, ce qui est parfois un peu frustrant : on aurait aimé avoir plus de liberté.

Le grand atout de *Super Volleyball* réside dans sa gestion parfaite de la balle : les trajectoires sont en effet très réalistes et dépendent non seulement du coup utilisé mais également de l'angle selon lequel vous la recevez.



Roulés-boulés, sauts, plongeons, tous les mouvements sont particulièrement rapides.



Un moment crucial pour marquer un point.



Une gestion parfaite de la balle.



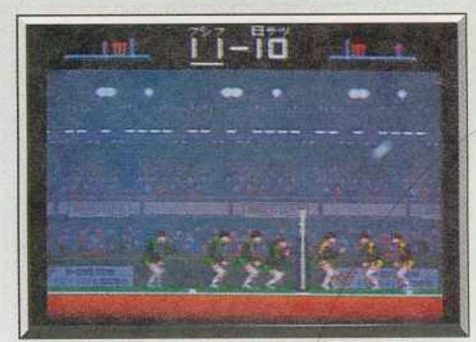
Le scrolling est impeccable.

La simulation est servie par une réalisation sans faille. Le graphisme ne souffre aucune critique : les personnages sont très bien dessinés et les couleurs particulièrement bien choisies.

Mais c'est l'animation, surtout, qui est étonnante : qu'il s'agisse de roulés-boulés, de têtes, plongeons, de sauts, tous les mouvements sont particulièrement rapides et d'un réalisme parfait. On a vraiment l'impression de voir des joueurs en chair et en os. Le scrolling, impeccable comme on pouvait s'y attendre, accroît encore le plaisir de jeu. Seule la bande sonore laisse à désirer puisque *Super Volleyball* est l'une des rares cartouches NEC à ne pas proposer de musique pendant le jeu. Mais cet inconvénient est négligeable face la qualité globale de ce soft.

Pour conclure, il s'agit d'un excellent logiciel que les amateurs de simulations sportives se doivent d'acquérir. Quant aux autres, ils feraient bien d'y jeter un coup d'œil : ils risquent fort de craquer.

Olivier Scamps



Le graphisme ne souffre aucune critique.

Type	*simulation sportive*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*D*



PARIS 10e 42.06.50.50
LYON 1er 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD



FICHE TECHNIQUE: Processeur : Z80A à 4 MHz, Mémoire vive: 64 Ko. Mémoire morte: 32 Ko. Langage résident: basic. Clavier: 74 touches avec pavé numérique et bloc curseur séparés. Mémoire de masse: lecteur de cassettes. Moniteurs: monochrome GT-65 ou couleur CTM-644.



AMSTRAD CPC 464+
+ MONITEUR MONOCHROME
+ 6 JEUX + 1 PISTOLET
+ TELECHARGEMENT
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)



AMSTRAD CPC 464+
+ MONITEUR COULEUR
+ 6 JEUX + 1 PISTOLET
+ TELECHARGEMENT
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)

2990FTTC



GARANTIE 2 ANS

NEC
Coregraph + 1 jeu
1490FTTC

NEC
Supergraph + 1 jeu
2490FTTC

SEGA
(16 bits) + 1 jeu
1850FTTC

SNK
NEO-GEO
3590FTTC

GARANTIE 2 ANS

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 6128+

FICHE TECHNIQUE:

Processeur : Z80 à 4 MHz, Mémoire vive: 128 Ko. Mémoire morte : 48 Ko. Langage résident : basic. Clavier: 74 touches avec pavé numérique et bloc curseur séparés. Mémoire de masse: 3"-160 KO. Moniteurs: monochrome GT-65 ou couleur CTM-644.

AMSTRAD CPC 6128+
+ MONITEUR MONOCHROME
+ 1 COMPILATION DE JEUX OU COURS AUTOFORMATION
+ TELECHARGEMENT
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)

2990FTTC

AMSTRAD CPC 6128+
+ MONITEUR COULEUR
+ 1 COMPILATION DE JEUX OU COURS AUTOFORMATION
+ TELECHARGEMENT
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)

3990FTTC

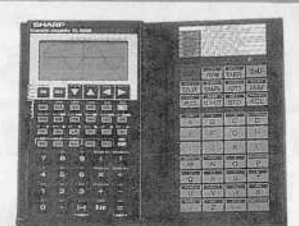
ETUDIANTS GENERAL VOUS PROPOSE LES ACCESSOIRES DE LA REUSSITE

SHARP EL 233

CALCULATRICE SOLAIRE DE POCHE 4 OPERATIONS 8 CHIFFRES A L'AFFICHAGE, DESIGN FUTURISTE







SHARP EL 9000F

CALCULATRICE SCIENTIFIQUE,GRAPHIQUE 5120 PAS DE PROGRAMME, 8 Ko DE MEMOIRE , 194 FONCTIONS, FORMAT PORTE-FEUILLE





116 PROGRAMMES UTILITAIRES MATHEMATIQUES STATISTIQUES ET SCIENTIFIQUES ENSEMBLES DE FORMULES DE CONSTANTES







CASIO FX 8500 G

CALCULATRICE GRAPHIQUE 255 FONCTIONS, TRACEUR DE COURBES, ANALYSE DE FONCTIONS ETC... MUNIE D'UN GRAND ECRAN

790FTTC



CARTE AURORE

Acheter à crédit sans aucune formalité ! Vous avez fait votre choix ?

Présentez simplement votre carte Aurore Générale :

Vous signez et vous repartez immédiatement avec vos achats sans avoir à verser un seul centime comptant.

La carte Aurore c'est la liberté pour vos achats chez Général.

Quand vous utilisez votre réserve, elle se reconstitue automatiquement par vos versements. Elle devient donc à nouveau disponible pour réaliser ce dont vous avez envie.

ET DE PLUS, ELLE EST GRATUITE.



PARIS 10e 42.06.50.50
LYON 1er 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

NEWS AMIGA

	F.TTC
500 CC MANAGER	NC
ADDIDAS CHAMP FOOT	249
ARMALYTE	199
ATF 2	NC
ATOMIC ROBOT KID	NC
ATOMIX	199
BACK TO THE FUTUR 2	249
BASKET MANAGER	NC
BATTLE COMMAND	NC
BATTLE MASTER	249
BEAT 2	349
BETRAYAL	249
BILLY THE KID	NC
BLADE WARRIOR	249
CARTOON CAPERS	NC
CHESS CHAMPION 2175	199
DEBUT	249
DRAGON FLIGHT	329
DRAGONS STRIKE	NC
DYNAMIC DEBUGGER	249
EAGLE RIDER	249
EDITION N°1	249
ELVIRA	299
EMERALD MINE 3	NC
EPIC	NC
F 1 MANAGER	NC
F 19	299
FALCON MISSION DISC 2	199
FINAL COMMAND	249
FIRE AND FORGET N°2	269
FUNSCHOOL 3	249
GOLD OF THE ASTECS	NC
HAWKIND	199
HEREWITH THE CLUES	249
HEROS	299
I PLAY 3 D SOCCER	NC
INT. 3D TENNIS	249
INTACT	199
ITALIAN NIGHT	NC
LORDS OF CHAOS	NC
MEAN STREET	NC
MILESTONES	249
MURDER	NC
MYTH	NC
NAVAL STIMULATION	NC
OPERATION HARRIER	NC
ORIENTAL GAMES	199
Q 8	249
RAIDERS	229
RED STORM	249
RESOLUTION 101	249
RODY ET MASTICO 2	199
SECOND ROAD	NC
SECRET AGENT/SLY SPY	249
SHADOW WARRIOR	249
SNOOKER	NC
SOCCER MANAGER +	169
SOPHELIE	NC
STARBLADE	249
STORMLORD 2	NC
TENNIS MANAGER	NC
THE PLAGUE	249
THE SEARCH FOR SHARLA	249
THUNDERSTRICKE	249
THE BREACK	249
TIME	NC
TUSKER	249
ULTIMA	329
UN SQUADRON	NC
USS JOHN YOUNG	NC
VENDETTA	249
WINGS	499
XENODROME	NC
XYPHOS	249

NEWS ATARI

	F.TTC
500 CC MANAGER	NC
ADDIDAS CHAMP FOOT	199
ARMALYTE	199
ASTRO MARINE CORPORAT	229
ATF 2	NC
ATOMIC ROBOT KID	NC
ATOMIX	199
BACK TO THE FUTUR 2	249
BASKET MANAGER	NC
BATTLE COMMAND	NC
BATTLE MASTER	249
BATTLE BRITAIN	299
BETRAYAL	249
BILLY THE KID	NC
BLADE WARRIOR	259
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESS CHAMPION 2175	199
CONDENAME ICEMAN	349
COLONEL BEQUEST	NC
CONQUEST OF CAMELOT	349
DEBUT	249
DRAGON FLIGHT	329
EAGLE RIDER	249
EDITION N°1	259
ELVIRA	299
EMERALD MINE 3	NC
EPIC	NC
F 1 MANAGER	NC
F 19	299
FALCON MISSION DISC 2	199
FINAL COMMAND	249
FIRE AND FORGET N°2	269
FLIMBO'S QUEST	249
FUNSCHOOL 3	249
GOLD OF THE ASTECS	NC
HEREWITH THE CLUES	249
HEROS QUEST	349
HOYLE BOOK OF GAMES	349
I PLAY 3 D SOCCER	NC
ITALIAN NIGHT	NC
LEADER	NC
LEISURE SUIT LARRY 3	399
LORDS OF CHAOS	NC
MEAN STREET	NC
MILESTONES	249
MURDER	NC
MYTH	NC
OPERATION HARRIER	NC
ORIENTAL GAMES	199
PROPHECY	NC
Q 8	249
SECOND ROAD	NC
SOCCER MANAGER +	169
SOPHELIE	NC
SORCERIAN	349
STORMLORD 2	NC
TENNIS MANAGER	NC
THE PUNISHER	199
THE SEARCH FOR SHARLA	249
THUNDERSTRICKE	249
TIME	NC
TUSKER	249
UN SQUADRON	NC
USS JOHN YOUNG	NC
VENDETTA	249
XENODROME	NC
XYPHOS	249

NEWS CPC

	F.TTC DISK/K7
THE SEARCH FOR SHARLA	NC
NIGHT HUNTER	180
DYNASTY WAR	149/99
ADDIDAS CHAMP FOOT	149/99
ARMALYTE	159/99
BACK TO THE FUTUR 2	169/119
DRAGONS OF FLAME	199/109
EDITION N°1	99/149
ESCAPE PLANET ROBOT	149/99
FIRE AND FORGET N°2	140/180
FLIMBO'S QUEST	149/99
KICK OFF 2	149/99
LIVERPOOL	149/99
LORDS OF CHAOS	NC
MINDSTRECHERS	199
ORIENTAL GAMES	149/99
PLAYER MANAGER	NC
Q 8	159/129
SECRET OF SILVER BLAD	NC
STORMLORD 2	NC
TIME	NC
TURRICAN	149/99
DOUBLE DRAGON 2	149

NEWS PC

	F.TTC
500 CC MANAGER	NC
ATF 2	NC
BACK TO THE FUTUR 2	259
BASKET MANAGER	NC
BATTLE COMMAND	NC
BATTLE MASTER	249
BETRAYAL	249
BILLY THE KID	NC
BLADE WARRIOR	249
BLASTEROIDS	249
BLUE ANGELS	249
CYBERBALL	249
DAN DARE 3	249
DUNGEON MASTER	399
EAGLE RIDER	249
EDITION N°1	NC
EMERALD MINE 3	NC
EPIC	NC
EXTASE	269
F 1 MANAGER	NC
F14 TOMCAT	NC
FIRE AND FORGET N°2	269
FOOT MANAGER WORLD CUP	199
FOOT MANAGER WORLD CUP	199
FUNSCHOOL 3	249
GOLD OF ASTECS	NC
I PLAY 3 D SOCCER	NC
ITALIAN NIGHT	NC
KICK OFF 2	249
KLAX	249
LORD OF CHAOS	NC
MEAN STREET	NC
MIDWINTER	349
MURDER	NC
NAVAL STIMULATION	NC
OPERATION HARRIER	NC
PAYER MANAGER	NC
Q 8	299
RAIL ROAD TYCCON	349
RINGS OF MEDUSA	329
RORKE'S DRIFT	249
SECOND ROAD	NC
SILENT SERVICE 2	399
SNOW STRIKE	NC
TENNIS MANAGER	NC
THUNDERSTRIKE	249
TOP TEN SOLID GOLD	199
TREASURE TRAP	NC
UN SQUADRON	NC

GENERAL PRO TEL. : 42.38.24.23 ou 42.06.00.66

Général a décidé une fois de plus de s'imposer comme le leader. Pour cela, Général vient de mettre à votre disposition, un département qui va enthousiasmer les utilisateurs professionnels.

Notre mission: Vous permettre d'optimiser votre investissement et de vous donner le meilleur rapport qualité prix.

Notre puissance: Une équipe de conseillés techniques de haut niveau vous accueillant dans notre show-room.

Nos atouts: Des services vous assurant une sécurité maximum dans un temps minimum, des formations à la hauteur de vos besoins.



SERVICE VPC 10, bd de Strasbourg 75010 PARIS

Si vous ne pouvez vous déplacer ce service est fait pour vous

6 MODES DE REGLEMENT AU CHOIX :

1) **EN CONTRE-REMBOURSEMENT :** vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 24 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 40 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d'une valeur de plus de 2000 F) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore, téléphonez nous (demander M. BERNARD au (1) 42.06.50.50, postes 436 ou 441).

2) **PAR CARTE BLEUE :** vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) **PAR CHEQUE OU CCP :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant à l'ordre de GENERAL VIDEO (voir ci-contre).

4) **PAR MANDAT :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal ou par mandat-lettre. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) **PAR MINITEL : TAPEZ 3615 code GVF,** puis choisissez dans notre catalogue Minitel le ou les articles que vous souhaitez commander. Indiquez-nous votre adresse complète, votre numéro de téléphone et votre numéro de Carte Bleue. Si vous souhaitez des renseignements ou une documentation supplémentaire, vous pouvez nous poser vos questions et nous vous répondrons dans les délais les plus courts. Vous pouvez aussi vous amuser sur notre serveur grâce aux concours permanents et gagner de nombreux lots.

6) **A CREDIT :** si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre Mlle TANIA, Responsable Crédit, au (1) 42.06.50.50, poste 458. Si tout vous parait clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel. Pièces demandées : pièce d'identité, dernier bulletin de salaire, RIB, quittance EDF ou de loyer informatisée.

• **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour 2 softs, 35 F pour 3 softs et plus.
50 F pour les accessoires et les disquettes vierges.
60 F pour les imprimantes.
120 F pour les machines.

(Dom-Tom et étranger, nous consulter).
Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F. Tous nos matériels sont expédiés en recommandé.

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10.000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par : ☐ Contre-remboursement
☐ Carte Bleue* ☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* Nº de Carte Bleue — Date expir. CB

Nº Carte Aurore

NOM
Prénom
Nº — Rue
Code Postal
Ville
Tél.

TILT 10-90

DESIGNATION — Pour toute commande de logiciels, précisez le type de la machine et le format de(s) disquette(s) désiré(es)	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS
Oui, je désire commander le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE"		35F	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GENERAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GENERAL depuis le 1/02/1989 OUI ☐ NON ☐

Date :

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

Observations du client :

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.	
TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

PLUS DE 6500 ENTREPRISES ET COLLECTIVITES NOUS ONT DEJA FAIT CONFIANCE : VOUS AUSSI, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionels, livraison sous 24 heures, réglement sur relevé de factures.

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc...

Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITE qui leur donnera accès aux prix de gros.

Pour toute information, contactez M.N'GOM, M.DELPIT ou Mme LE POULL, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.38.35.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisitionde votre matériel chez GENERAL :

1°) ouverture d'un compte, après la première commande ;

2°) un financement personnalisé : crédit-bail pour tout matériel d'une valeur supérieure à 10.000 F à condition d'avoir au moins deux exercises d'activité. Ce mode de financement vous permet en outre de récupérer la TVA sur les loyers mensuels.

3°) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;

4°) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprés d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;

5°) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;

6°) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMSTI ou MIS ;

7°) une tarification étudié en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

ETUDIANTS

NOTRE TARIF COLLECTIVITE EST AUSSI POUR VOUS

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite.

CONDITIONS DE VENTE : ce catalogue n'est valable que pour le mois de sa parution et remplace les précédentes éditions. Produits proposés dans la limite des stocks disponibles. Nos promotions ne sont pas cumulables.

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

New Zealand Story

Megadrive, cartouche Taito

Ce grand classique arrive enfin sur la *Megadrive*. Comme d'habitude, le kiwi doit retrouver ses amis, enfermés dans un zoo par un phoque malfaisant. Des ennemis,



tout droit sortis d'un dessin animé, feront pour l'en empêcher. Les parcours des versions précédentes ont été complètement remaniés mais les célèbres *warp zones* (passages secrets) sont toujours présents. La jouabilité est exemplaire et la réalisation dépasse même celle de l'excellente version NEC. La meilleure adaptation d'un jeu génial. Personnellement, j'en suis fou !
Olivier Scamps

Type	plates-formes
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	S★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

Thunderstrike

Atari ST, disquette Logotron

Thunderstrike est un sport futuriste où s'affrontent deux forces aériennes. D'un côté, votre vaisseau et des bases terrestres que vous devez protéger. De l'autre, plusieurs générateurs ennemis qui produisent sans cesse des engins. Ces derniers vous attaqueront et tenteront aussi d'anéantir vos



bases. Derrière ce scénario complexe, c'est en fait le contexte 3D de cette mission qui passionnera l'amateur de shoot-them-up évolués. La justesse des graphismes, la précision du relief des décors et le chassé-croisé des vaisseaux est captivant. Malheureusement, si l'on compare cette version *ST* à la version *PC* (test dans le n° 80 de *Tilt* en Hit), l'animation est ici moins coulée. Dernier atout, la difficulté de *Thunderstrike* est très bien dosée. Avec les premières victoires, viennent des missions de plus en plus difficiles. Même la puissance de votre engin et ses possibilités de vol se modifient alors... Voici donc un bon soft mais pas indispensable pour le possesseur de *ST*.
Olivier Hautefeuille

Type	shoot-them-up 3D
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B



Version Amiga

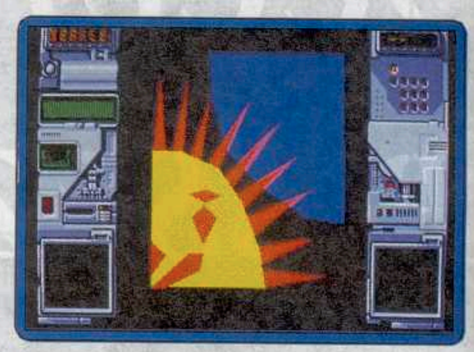
Même graphisme et même stratégie que sur *ST*. En revanche, l'animation est ici moins coulée et bien plus lente. Les bruitages du réacteur ont, de même, disparu dans la conversion. Quel dommage que l'on ne retrouve pas le jeu *PC 386 VGA* par exemple !
O. H.

Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	B

Rotox

PC tous écrans, disquette US Gold

Un androïde part à la conquête de neuf bases intersidérales. Il devra détruire une armée de créatures étranges et découvrir des armes toujours plus puissantes. *Rotox* est un shoot-them-up original. Montrées en vue aérienne, les bases sont des suites de plates-formes suspendues dans le vide. Plusieurs passages étroits, des ponts tournants pour la plupart, vous obligent déjà à manier votre robot avec beaucoup de précision. C'est le premier atout du programme. Signalés sur votre radar, les ennemis sont variés et retoutables. Les vaincre n'est pas une mince affaire... Et c'est le deuxième atout du soft ! Sur *PC*, l'animation des sprites et des éléments du décor est excellente. La précision, de vos mouvements, la justesse des tirs et l'atten-

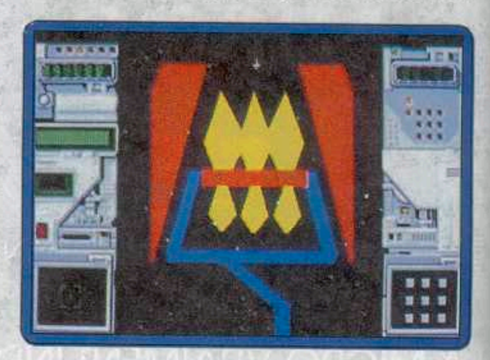


tion constante à ne pas tomber dans le vide donne ici la priorité à la concentration, à la stratégie.
Voici donc un shoot-them-up vraiment évolué, un programme que l'on ne quitte pas facilement. Un reproche tout de même en ce qui concerne cette version *PC* : seul le maniement clavier est accessible (d'après la notice, le joystick est actif, mais je ne suis jamais arrivé à le rendre opérationnel...). *Rotox* est un soft que j'achète volontiers sur *PC*.
Olivier Hautefeuille

Type	shoot-them-up/stratégie
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★ (EGA, VGA) ★★★★ (CGA)
Animation	★★★★
Bruitages	★★
Prix	C

Version Atari ST

Rotox m'a déçu sur *Atari ST*. L'écran de jeu est bien plus petit que celui de la version testée plus avant, et l'animation des sprites est bien entendu moins souple que sur un *PC* puissant.
Même si la stratégie du jeu est conservée,



Le signe ★ indique que ce logiciel a été testé sur une autre version dans la rubrique *Hit* d'un précédent numéro.

l'achat de cette version est plus douteuse.
Olivier Hautefeuille

Type ______ *shoot-them-up/stratégie*
Intérêt ______ *13*
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★
Bruitages ______ ★★
Prix ______ *B*

Rambo III

Megadrive, cartouche Sega

Il existe désormais trois jeux différents tirés du film de Silvester Stallone : le jeu d'arcade, le programme sur micro et celui-ci. Armé seulement d'un fusil-mitrailleur, d'un couteau, de flèches explosives et de quelques bombes à retardement, Rambo s'en prend aux troupes russes qui occupent l'Afghanistan.
Ce jeu d'avant la Perestroika est une nouvelle variante de *Commando*. Il est agrémenté de superbes séquences en 3D. L'action est très prenante, d'autant plus qu'elle s'accompagne d'effets sonores tout à fait suggestifs.
Rambo III n'est certes pas le programme le



plus original de l'année, mais les inconditionnels des shoot-them-up seront séduits par sa jouabilité et sa réalisation soignée.
Alain Huyghues-Lacour

Type ______ *shoot-them-up*
Intérêt ______ *14*
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitages ______ ★★★★★
Prix ______ *C*

Breach 2

Atari ST, disquette Impressions

A mi-chemin entre le wargame et le jeu de rôle, *Breach 2* vous propose dix missions très différentes, tant sur le plan de la difficulté que du résultat à obtenir : sauver les prisonniers, récupérer ou détruire des packs de données, tuer un certain nombre d'ennemis, sortir de la zone de combat ou occuper un territoire. Vous contrôlez tour à tour chacun de vos combattants pour le faire avancer, changer d'arme, tirer sur les adversaires.
Les scénarios sont loin d'être inintéressants et s'adaptent bien au niveau de tous les joueurs, mais la réalisation laisse un peu à désirer. Il est impossible de choisir directement son combattant (il faut les passer en revue) et on ne peut pas aller reconnaître le terrain en explorant la carte. Les graphismes sont quelconques et les quelques bruitages digitalisés de tir et de cris ne revèlent pas le niveau. Un bon point en revanche pour l'éditeur qui permet de créer scénarios, terrains et adversaires. En fait *Breach 2* ne présente aucune nouveauté marquante par rapport au premier



volet. S'il peut accrocher les amateurs de stratégie, il risque fort de lasser rapidement les autres (notice en anglais).
Jacques Harbonn

Type ______ *wargame-rôle*
Intérêt ______ *12*
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ –
Bruitages ______ ★★★
Prix ______ *C*

Tom and the Ghost

Amiga, disquette Ubi Soft

Vous affrontez les esprits mauvais dans les méandres d'un château hanté, en Ecosse. De plus, vous devez protéger un enfant et veiller à soutenir son moral et le nourrir, ce qui ne vous facilite pas les choses. Vous ne devez pas le quitter des yeux une seconde tandis que vous explorez chaque recoin de cet immense château, à la recherche de divers objets indispensables au succès de votre mission. Ce jeu d'arcade/aventure est l'œuvre des créateurs de *Great Courts* et de *Twinworld*. L'idée de l'enfant est très originale, mais il faut être patient car il n'en fait qu'à sa tête et vous



passez une bonne partie de votre temps à l'appeler ou à le chercher ; et l'action souffre de ces recherches incessantes, ainsi que des lenteurs occasionnées par le mode de contrôle. Un programme original, qui plaira aux amateurs de longues explorations, mais pas à ceux qui aiment une action soutenue. Alain Huyghues-Lacour

Type ______ *arcade/aventure*
Intérêt ______ *14*
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ *C*

Hell Explorer

NEC PC Engine, carte Taito

Sakyamuni a chargé le prélat Kakurenbo de mâter le diable, devenu fou. Des ennemis aussi difformes que délirants et même des éléments du décor feront bien sûr l'impossible pour l'arrêter. Pour se défendre, Kakurenbo ne dispose que de ses balles sacrées, mais des bonus (chapelets, amulettes, balles de couleur...) lui faciliteront la tâche. Les graphismes de ce jeu de plates-formes sont très enfantins et ne plairont



pas à tout le monde. En revanche, la bande sonore est superbe, avec de très bonnes idées comme cette voix qui, au second niveau, reprend le thème musical en sifflant. Sans être du niveau des grands hits de Taito, *Hell explorer* est un jeu accrocheur bourré de charme. J'achète !
Olivier Scamps

Type ______ *jeu de plates-formes*
Intérêt ______ *13*
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitages ______ ★★★★★★
Prix ______ *C*

Tusker

Amiga, disquette System 3

Si sa version *Commodore 64* avait séduit l'un de nos testeurs (cf. *Tilt* n° 75), on ne peut pas dire que *Tusker* ait bien vieilli. Sur *Amiga*, le jeu perd beaucoup de son charme. Premier défaut, ce soft d'arcade/aventure met en place un décor tout à fait monotone. Pour le début de partie par exemple, le désert représenté à l'écran est peu détaillé. Les adversaires, les tableaux, les combats, tout est répétitif et las-

sant. Bien sûr, le héros peut marcher de gauche à droite et aussi dans la profondeur de l'écran. Mais que dire de la précision des coups, bien trop aléatoire à mon goût. Côté stratégie, vous devez collecter ça et là diverses armes et objets. Des bouteilles pour boire, des balles pour recharger votre pistolet. Sympa, mais il aurait fallu que l'ensemble soit joli et jouable pour que l'on en profite. En fait, seule la bande son est de qualité, non pas pour ses bruitages, mais pour les morceaux de musique qui accompagnent votre combat. Pour conclure, je ne vous conseille vraiment pas



l'achat de ce beat-them-all qui semble ignorer ce que l'on peut faire de réellement « classe » sur *Amiga*. Olivier Hautefeuille

Type	*beat-them-all*
Intérêt	*10*
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Mr Do ! Run Run

Atari ST, disquette Electrocoin

Vous courez, en ramassant les pastilles disséminées sur le sol, tandis que différentes créatures se lancent à votre poursuite. Vous pouvez les abattre à l'aide d'une balle magique, mais il vous faudra attendre un certain temps avant de tirer à nouveau. N'oubliez pas non plus les bonus, ainsi que les lettres qui vous rapportent une vie supplémentaire. Electrocoin s'offre un petit coup de nostalgie avec cette conversion du *Mr Do* de SNK, qui remporta un grand succès dans les salles d'arcade il y a plus de cinq ans. En dépit de quelques petites innovations, le jeu est



toujours le même. Cette variante de *Pacman* est amusante, mais la version de la console Coleco était encore meilleure.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Version Amiga

Cette version de *Mr Do* est identique à la précédente. Un programme ludique, mais bien peu spectaculaire.
Alain Huyghues-Lacour

Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

★ Shadow Warriors

Atari ST, disquette Ocean

Les ninjas débarquent aux Etats-Unis. Il va y avoir de la baston avec les gangs des rues. Au cours des combats, n'oubliez pas



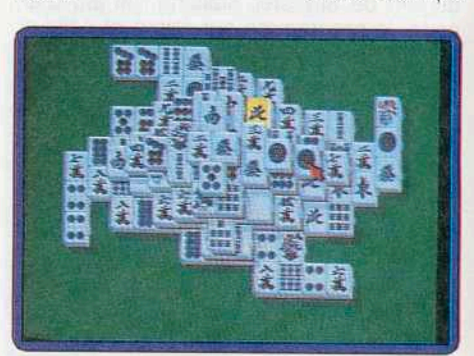
de ramasser les icônes qui apparaissent lorsque certains éléments du décor sont détruits. Essayez de ne pas vous laisser encercler par vos adversaires, mais prenez des risques car le temps vous est compté. *Shadow Warriors* est la fidèle conversion d'un beat-them-all d'arcade. Toutefois, on peut regretter que le niveau de difficulté soit aussi élevé que celui de l'original. On s'éclate bien lorsque l'on joue à deux, mais si vous êtes seul c'est pratiquement injouable. C'est une conversion très soignée, mais on regrettera des sauts d'écran assez brutaux, au lieu du scolling de la version *Amiga*. Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Shanghai II

NEC CD ROM, disque Hudson

Ce jeu de mah-jong vous demande d'assembler des dominos par paires en tenant compte de leur position dans l'espace. Sur simple demande, l'ordinateur vous fournira une aide.
Les menus sont aisément compréhensibles grâce à une notice en français. Graphismes et musiques ont été nettement améliorés par rapport à la version précédente qui était sur carte.
Shanghaï est un must pour amateur de reflexion, d'où la bonne note que nous lui avons attribuée. Mais il est certain que ce genre de programme sous-exploite complètement les riches potentialités du CD ROM. Olivier Scamps



Type	*reflexion*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	*/*
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

★ Puzznic

PC Engine, carte Taito

Dans ce jeu de tableaux, vous devez faire disparaître des blocs de couleurs différentes. Chaque fois que plusieurs blocs de la même couleur entrent en contact, ils dis-



paraissent. Calculez bien chaque mouvement, car le jeu est truffé de pièges et on se trouve vite bloqué. Il faut réfléchir et agir très rapidement pour pouvoir terminer chaque tableau.
Ce jeu d'arcade de Taito passionnera les amateurs de casse-tête, car les problèmes sont fort bien étudiés. Il faut également faire preuve d'habileté dans certains tableaux, nombreux et variés. Un système de codes vous évite de tout reprendre depuis le début à chaque nouvelle partie. Si vous ne devez acheter qu'un seul jeu de réfle-


C'EST HALLUCINANT ... C'EST TNT
Allumez le cordeau et reculez pour TNT – les jeux pleins d'action de Tengen. Mettez votre habileté à l'épreuve avec cinq succès de machines à sous représentant ce qu'il y a de mieux dans l'action arcade. Humoristique... Passionnant... Stimulant... Une variété et un rapport qualité/prix inégalés... Forcez la caisse.
C'est superb
THIS CRATE CONTAINS HARD DRIVIN' TOOBIN A.P.B. DRAGON SPIRIT XYBOTS
TNT
TENGEN
Hard Drivin'
La simulation de conduite suprême. Eprouvez toutes les sensations de la course automobile en trois dimensions réalistes solides.
"Ce jeu est une réussite dans le genre." Joystick
"En trois mot, une réussite ememplaire!" Generation 4
APB
Un jeu farfelu de gendarmes et de voleurs. Des poursuites à grande vitesse, des arrestations dangereuses et des fusillades, le tout dans une action folle de dessin animé. Alors, attention – l'agent Bob surveille le quartier!
"Ca fait un excellent soft et une très bonne adaction du jeu d'arcade." Amstrad CPC
"Cette conversion du jeu d'arcade est bien réussie, et agréable à jouer." Generation 4
© 1989, 1987 TENGEN INC. All rights reserved. ™ Atari Games Corporation.
TOOBIN'
Engagez-vous dans les tubes avec les Tube Dudes. Franchissez les rapides et relevez les défis de l'eau vive pour une journée bien remplie passée à descendre les tubes.
"Etant à la fois original, prenant, rapide et très sympa, les programmeurs de Domark peuvent facilement faire un hit avec ce logiciel." Generation 4
"Un hit des salles d'arcade connu de tous." Micronews
XYBOTS
Le jeu suprême double action, écran divisé. Gardez un pas d'avance sur les robots meurtriers. Action anéantissante pour un ou deux joueurs.
"Xybots est une adaptation de qualité." Generation 4
"Xybots est un jeu d'arcade qui a déclenché les passions." Micronews
DRAGON SPIRIT
Frayez-vous un chemin dans les cieux dans un combat désespéré de grabuge et de destruction. Une mission où vous risquez votre vie. La défaite ou la victoire dépend de votre habileté. Avez-vous le Dragon Spirit?
"Très Bien! C'est un très bon jeu, où rapidité et finesse sont demandés." Joystick Hebdo
"Dragon Spirit est un jeu d'action qui est doté de bonnes qualités de réalisation." Amstar & CPC
© 1989 TENGEN INC. All rights reserved. ™ & © 1987 NAMCO LTD
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions.
Artwork and Packaging © 1990 Domark Ltd.
Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR +44(0)81-780 2224 Photos d'écran sur Amiga & Atari ST
DOMARK

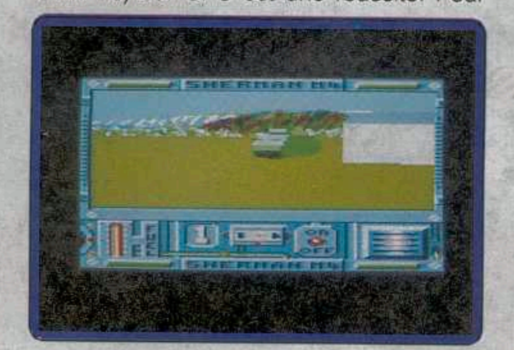
xion/action sur PC Engine, c'est bien ce programme. Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**D**

Sherman M4

Amstrad CPC, disquette Loriciel

Bravo ! L'adaptation de *Sherman M4* (cf. *Tilt* n° 75) sur *CPC* est une réussite. Pour



transcrire la puissance de ce logiciel sur un 8 bits, les concepteurs ont opté pour la suppression des différentes vues disponibles sur *ST*, *Amiga* ou *PC*. Le programme conserve en revanche toute sa richesse stratégique. Le graphisme 3D est superbe, aux vues des possibilités d'un *CPC* bien sûr. Les arbres défilent toujours devant le cockpit du tank et les explosions sont vraiment à la hauteur. Il est également possible de diriger jusqu'à quatre blindés, soit les uns après les autres, soit en traçant sur la carte des trajectoires « auto-pilotées ». Enfin, les menus de préparation au combat sont presque aussi complets que ceux des versions 16 bits. Vous pourrez modifier la puissance de l'ennemi, choisir, pour votre armée, munitions ou carburant illimités, varier les combats selon plusieurs scénarios. Pour tous les possesseurs d'*Amstrad CPC* et fanas de simulations, voici un soft dont ne peut se passer votre ludothèque ! Olivier Hautefeuille

Type	**simulation de combat de chars**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**B**

Image Fight

NEC PC Engine, carte Irem

Le dernier-né de l'éditeur de *R-Type ou de Vigilante* n'est pas une réussite. Ce shoot-them-up à scrolling vertical vous propose, une fois encore, de sauver le monde en détruisant des hordes d'envahisseurs. Son intérêt majeur réside dans la taille de certains sprites, parmi les plus gros vus sur *PC Engine*. Pour le reste, rien de bien neuf. L'action et les armements mis en œuvre



ont déjà été vu des centaines de fois. En outre, les vaisseaux ennemis et les décors ne sont pas très beaux. Un soft trop moyen pour séduire. Oliver Scamps

Type	**shoot-them up**
Intérêt	**10**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Crystal Mines

Nintendo, cartouche Color Dreams



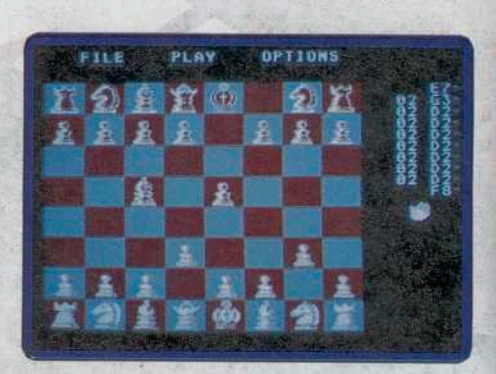
A mi-chemin entre *Boulder Dash* et *Pac-Man*, cette partie plonge votre héros dans le labyrinthe souterrain d'une mine de diamants. Pour collecter les pierres précieuses, vous devez éviter de toucher les créatures qui hantent les galeries et user de logique pour arriver à la fin de chaque tableau en un temps limité. Bien qu'il repose sur un scénario très classique, ce logiciel est agréable à jouer. Le maniement du personnage est souple. Les graphismes sont soignés, colorés et riches en détails. Quant à la bande son, bien que répétitive lorsque l'on joue longtemps, elle est de bonne qualité. Mais c'est surtout la stratégie qui motivera le joueur à long terme. *Crystal Mines* est difficile et chaque tableau nécessite logique et patience. Il faut ouvrir des passages à la dynamite, collecter des bonus de protection ou de vitesse, bref, réfléchir à chaque instant. Sympathique ! Olivier Hautefeuille

Type	**action/réflexion**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**B**

Chessmaster 2000

CPC, disquette Ubi Soft

Ce célèbre classique fait enfin son apparition sur *CPC*, pour le plus grand plaisir des amateurs d'échecs qui ne disposaient que de programmes assez peu performants sur cette machine. Ubi a repris les routines de réflexion du programme original, ce qui offre un jeu de bon niveau et une bibliothèque d'ouvertures satisfaisante. Bien sûr le graphisme ne peut se comparer à celui des versions 16 bits, ne serait-ce qu'en rai-



son de la pauvreté des couleurs, mais on retrouve quand même la représentation en 3D de l'échiquier. Indispensable. Alain Huyghues-Lacour

Type	**jeu d'échecs**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitages	–
Prix	**B**

Venus

Atari ST, disquette Gremlin



Venus est un redoutable tueur qui a pour mission de débarrasser le monde de la menace des insectes devenus monstrueux sous l'influence d'un virus. Vous progressez en sautant d'une plate-forme à l'autre, tout en tirant sur vos agresseurs, sans oublier de récupérer des munitions et des armes supplémentaires.

Ce programme à mi-chemin entre jeu de plates-formes et shoot-them-up à scrolling horizontal ne manque pas d'originalité. La jouabilité est excellente, ce qui permet d'aller un peu plus loin dans le jeu à chaque nouvelle partie. Bien qu'elle soit moins

spectaculaire que la version *Amiga*, surtout en ce qui concerne les couleurs et la taille de la fenêtre graphique, cette version est très plaisante.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**shoot-them-up**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Skate or Die

Console Nintendo, cartouche Palcom

Cette grande simulation de skate-board d'Electronic Arts est désormais disponible sur la console *Nintendo*. Cinq épreuves vous attendent : descente, figures acrobatiques, course urbaine, grand saut et tournoi. De plus, deux de ces épreuves peuvent se jouer à deux simultanément, ce qui est très amusant.

Skate or Die est sans conteste le meilleur programme de ce type. Toutes les épreuves sont passionnantes et on s'ac-



croche pour amiliorer ses performances. Essayez donc une course à deux et vous m'en direz des nouvelles.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**simulation sportive**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**D**

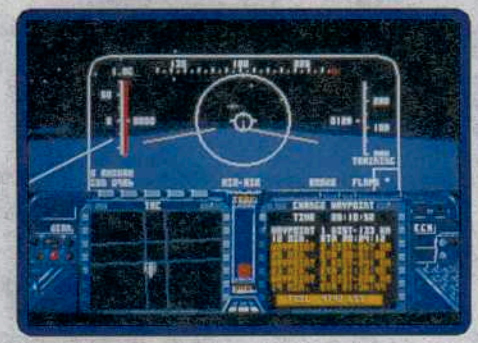
F19 Stealth Fighter

Amiga, disquette Microprose

Voici enfin disponible sur *Amiga* le tout dernier simulateur de vol et combat aérien de Microprose (cf. comparatif *F19/F29*, *Tilt* n° 81). *F 19* version *Amiga* est très proche de la version *PC* EGA ou VGA. Les animations du décor ou des appareils 3D est plus souple sur *ST*.

Côté stratégie, un grand choix de missions vous permettra de travailler toutes les composantes de votre prochaine offensive, site et portée des radars ennemis, trajectoires pour le mode Auto-pilote, etc.

On profite bien sûr ici des vues extérieurs, du repérage des cibles et de tous les armements nécessaires. Pour replacer *F 19* dans le contexte actuel de la simulation aérienne micro, ce logiciel arrive en tête de liste, avec *Fighter Bomber*, en ce qui concerne le réalisme et la complexité, la préparation de ses missions. En revanche, lorsqu'il s'agit des animations, des graphismes ou de la souplesse du jeu, il ne parvient pas à détrôner *F 29 Retaliator*, le plus « beau » des challengers aériens dis-



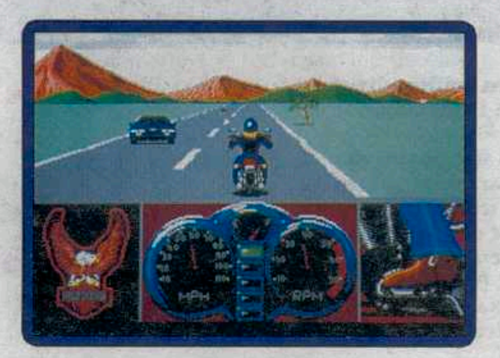
ponibles sur *Amiga*. Quoi qu'il en soit, j'achète pour la stratégie !

Olivier Hautefeuille

Type	**simulateur de vol et combat**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**

Harley-Davidson

Atari ST, disquette Mindscape



Vous vous trouvez aux Etats-Unis, dans le Maine et vous devez vous rendre à Sturgis pour participer à la grande fête des possesseurs de Harley-Davidson. Enfourchez votre engin et foncez sur les routes américaines, mais attention aux accidents et aux voitures de police qui surveillent votre vitesse. A chaque étape vous avez la possibilité de participer à différentes épreuves.

Bien que sa réalisation ne soit pas spectaculaire, ce programme est cependant très attachant. Les commandes sont précises et les parcours sont fort bien étudiés. Qui n'a jamais rêvé de traverser les Etats-Unis sur une Harley ? C'est possible avec ce programme et les amateurs apprécieront de pouvoir customiser leur engin.

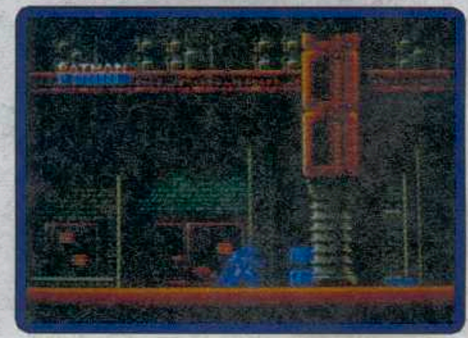
Alain Huyghues-Lacour

Type	**simulation sportive**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Batman

Console Nintendo, cartouche Sunsoft

Une fois de plus, Batman se lance à la poursuite du Joker dans les rues de Gotham City. Avant d'atteindre son vieil ennemi, le super-héros devra affronter de très nombreux adversaires tout au long des cinq niveaux de ce programme. L'homme chauve-souris peut se battre à main nue, mais les différentes armes ramassées en chemin sont souvent plus efficaces. D'autant plus que vous avez la possibilité de passer de l'une à l'autre à volonté. Décidé-



ment ce super-héros inspire de grands jeux, car celui-ci est aussi réussi que celui d'Ocean. Ce programme à mi-chemin entre shoot-them-up et jeu de plates-formes est passionnant et assez riche pour vous retenir très longtemps devant votre moniteur. *Batman* est nettement plus récent que la plupart des autres programmes disponibles en France et cela se sent au niveau de la qualité de la réalisation. Un grand jeu qu'il ne faut surtout pas manquer.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**shoot-them-up**
Intérêt	**18**
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**D**

Karateka

Amstrad CPC, disquette Broderbund

Bien après sa sortie sur *Apple*, puis *PC*, *Karateka* développe sur *CPC* un jeu de combat très séduisant. Pour délivrer une belle, vous allez devoir lutter à main nue

3615 TILT :
CA TORPILLE DANS LE PACIFIQUE !





Enfin un jeu interactif sur le 3615 Tilt! Torpilles dans le Pacifique? Le rêve des amateurs de jeux multi-joueurs! Ce jeu de réseau vous envoie en plein Pacifique. Votre mission: détruire le maximum de sous-marins. Pour cela, vous disposez de commandes très simples résumées sur votre tableau de bord. Pour tirer: F + envoi. Divers moyens de détection (radar, sonar...) dressent une carte détaillée de la position de vos adversaires. Une île à l'horizon? Hop, une petite halte pour se réapprovisionner en torpilles, mines, gasoil, points de résistance... "J'y ai personnellement passé quelques heures. Le pied! On y retrouve tout ce que j'aime: de la stratégie mêlée à une action prenante. Pour tout dire, c'est grisant de traquer un sous-marin ennemi en temps réel, d'autant que l'adversaire est un humain, c'est plus stimulant qu'une "intelligence artificielle". On peut faire cavalier seul ou lier alliance avec des copains. Le but du jeu est de devenir la terreur du Pacifique... Alors, si vous êtes un vrai tueur, vous ferez fuir tous les marins d'eau douce rien qu'a l'apparition de votre pseudo! "

Dany Boolauck





DÈS LE 20 SEPTEMBRE SUR LE 3615 TILT!

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

BUGGY BOY

CARTOONS

TOM & JERRY 2 — SUPER WONDER BOY — DYNAMITE DÜX — TOOBIN'

UBI SOFT
Entertainment Software

COMPIL SPÉCIAL DESSINS ANIMÉS

CONTIENT : DYNAMITE DÜX
TOM & JERRY 2
SUPER WONDER BOY

...mais aussi TOOBIN et BUGGY BOY. Pour vous une superbe compilation qui vous fera entrer dans l'univers merveilleux des CARTOONS...
Formats disponibles : AMSTRAD DISC et K7, ATARI ST, AMIGA.

159 F Amstrad Disc
229 F Amstrad K7
269 F Atari ST Amiga

SUPERWONDER BOY, Le héros défenseur de Wonderland.

TOM & JERRY 2, Les inséparables ennemis.

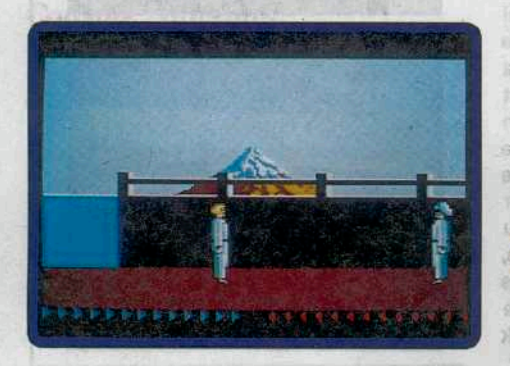
DYNAMITE DÜX, avec les deux incroyables BIN et PIN.

Photos d'écran sur différents formats ; les autres versions peuvent varier.

UBI SOFT
Entertainment Software

UBI SOFT - 8-10, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS - FRANCE - Tél. (16.1) 48.57.65.52

contre des guerriers de plus en plus puissants. Pour chaque tableau, le décor de cette version *CPC* est en tout point semblable à ceux des versions précitées. Les graphismes sont ici très colorés, très bien dessinés. Lorsque le personnage court ou qu'il lance l'un des six coups de poing ou pied autorisés pour le combat, l'animation n'est jamais saccadée, jamais floue. Rares sont, sur *CPC*, les softs de combat d'une telle qualité. Faut-il acheter ce logiciel ? Oui, mais en prenant quand même en compte le seul défaut de cette belle aventure : sa trop grande difficulté ! En effet, si



la force de vos adversaires va croissant, combattre le premier samouraï est déjà largement trop difficile. Les concepteurs de cette version n'ont su retranscrire la progression du niveau de jeu qu'offraient les versions *Apple* ou *PC*. C'est très dommage.

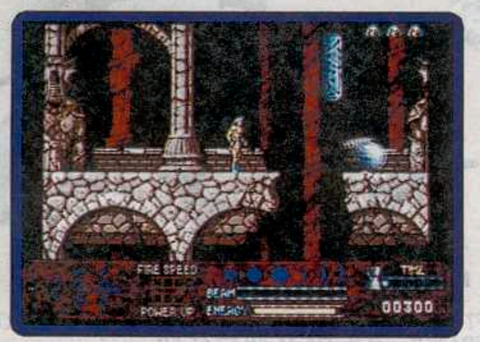
Olivier Hautefeuille

Type	**arts martiaux**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**B**

Satan

Atari ST, disquette Dinamic

Cette mission est passionnante grâce à deux points forts. D'une part, le décor dans lequel vous évoluez est très beau, très complexe. Les grottes de la première partie du jeu sont, par exemple, riches en détails. D'autre part, la stratégie est un atout important de cette mission. La collecte de très nombreux indices et armes supplémentaires donne au jeu une vraie continuité. Qu'il s'agisse de votre personnage



ou des nombreux ennemis qu'il faut tuer, toutes les animations sont précises, réalistes, avec des trouvailles comme les parcours du héros sur des rochers pour accéder aux galeries supérieures ou inférieures. La gestion des sauts, l'animation du personnage quand il grimpe, voilà de l'action agréable à regarder.

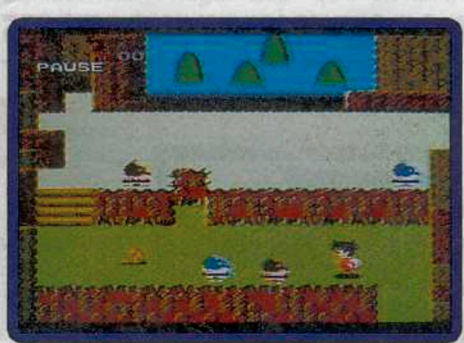
Si la version *CPC* de *Satan* (*Tilt* n° 81) n'était pas une réussite, cette première adaptation sur 16 bits est donc très acceptable. Quelques reproches tout de même : le tir est assez lent et les ennemis ont trop souvent la même résistance, les mêmes techniques de combat. Dommage

Olivier Hautefeuille

Type	**action/échelle**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**B**

Dragonball

Console Nintendo, cartouche Bandai



Vous explorez différentes régions à la recherche des sept balles du Dragon. Au cours de votre progression, vous découvrirez des armes supplémentaires qui vous permettront de lutter plus efficacement contre vos adversaires, ainsi que de la nourriture, pour reprendre des forces.

Dragonball est un jeu d'arcade/aventure qui reprend le type de présentation de la *Légende de Zelda*, mais le décor défile en scrolling multidirectionnel. C'est un programme assez riche dans lequel il faut explorer chaque pouce de terrain pour faire d'intéressantes découvertes. Toutefois, ce type de graphisme et de scénario s'adresse plus particulièrement aux plus jeunes, qui prendront beaucoup de plaisir à cette aventure. On appréciera, enfin, le fait que tous les textes qui apparaissent à l'écran soient en français.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade-aventure**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**D**

DJ Boy

Megadrive, cartouche Sega

Que fait un DJ (animateur dans une FM) lorsqu'un gang enlève sa fiancée ? (Vous venez d'assister au trois millionième enlèvement de fiancée de l'histoire de la micro-informatique de loisirs. NDSR.)

Non, il ne prend pas de shuriken, mais il chausse sa paire de patins à roulettes et il part au combat avec autant de détermination que n'importe quel ninja armé jusqu'aux dents. Vous disposez d'une



bonne panoplie de coups, mais attention, vos adversaires sont vraiment rapides.

Cette conversion d'un jeu d'arcade ne manque pas d'originalité : un beat-them-all en patins à roulettes ce n'est pas commun. Les graphismes sont tellement réussis que l'on aurait tendance à se laisser aller à profiter du spectacle. Mais la difficulté du jeu ne vous en laisse pas le loisir. Même en vous arrêtant dans les boutiques pour reprendre des forces, il y a peu de chances que vous parveniez au bout de cette aventure. Cela vaut cependant la peine d'essayer car l'action de ce programme ne manque pas de punch, grâce à une animation aussi rapide que précise.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**D**

Avis

C'est vrai qu'avec ses jolis graphismes *DJ Boy* est un logiciel attrayant. Mais l'animation des personnages n'est pas extraordinaire et le jeu, très répétitif, manque de profondeur. Pour moi, il s'agit d'un petit soft que je n'achèterais pas. A la rigueur en échange...

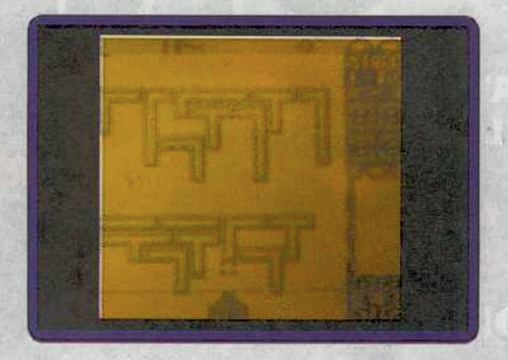
Olivier Scamps

Quarth

Game Boy, cartouche Konami

Fidèle à ses habitudes, Konami a rebaptisé du nom de *Quarth* le jeu d'arcade *Block Hole*. Des pièces de formes différentes

descendent vers vous et vous devez les faire disparaître avant qu'elles n'atteignent le bas de l'écran. Pour cela, il faut en modifier la forme jusqu'à ce qu'elles deviennent rectangulaires, en tirant au bon endroit.
Ce programme très original est un croisement réussi entre *Space Invaders* et *Tetris*, il fallait y penser ! Il faut réfléchir vite et tirer encore plus vite. Au début, cela paraît facile, mais dès que la vitesse du jeu s'accélère, le stress vous submerge.
Un programme passionnant, qui a le même impact ludique que *Tetris* : une fois que l'on commence à jouer on ne s'arrête



plus quitte à passer une nuit blanche. Encore un logiciel diabolique !

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

Test Drive II

Macintosh, disquette Accolade



Cette adaptation du célèbre hit d'Accolade reprend tous les éléments des autres versions. Ce programme vous propose de conduire des voitures de rêve (Ferrari F40 ou Porsche 944), dans des paysages variés, avec cependant arrêts à la station service et l'intervention de la police quand vous dépassez la vitesse permise. Les graphismes souffrent un peu du monochrome mais restent très corrects. En revanche, seuls les possesseurs de *Mac II* ou de *SE/30* disposeront d'une animation satisfaisante. Sur *Plus* ou *SE*, la course est en effet trop saccadée. Les joueurs sur machines bas de gamme préféreront donc *Grand Prix Circuit*, du même éditeur.

Olivier Scamps

Type	simulation automobile
Intérêt	12 (SE) ; 15 (Mac II)
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Golf

Game Boy, cartouche Nintendo

Cette première simulation de golf sur *Game Boy* vous offre deux parcours de 18 trous. Ce jeu est très proche du jeu sur console *Nintendo* et on retrouve tous les paramètres habituels de ce type de simulation. Il est également possible de jouer à deux en connectant les machines. Comment imaginer que l'on puisse faire tenir une grande simulation de golf sur un petit *Game Boy ?* Tout y est, et le mode de contrôle est aussi simple que précis. Mais le plus surprenant, c'est qu'il soit possible de sauvegarder sa position sur *Game Boy.* Vous rentrez vos initiales avant de commencer à jouer et ensuite, vous pouvez



mettre en mémoire votre position à n'importe quel moment de la partie. Un must.

Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation sportive
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

Fireball

Atari ST, disquette Firebird



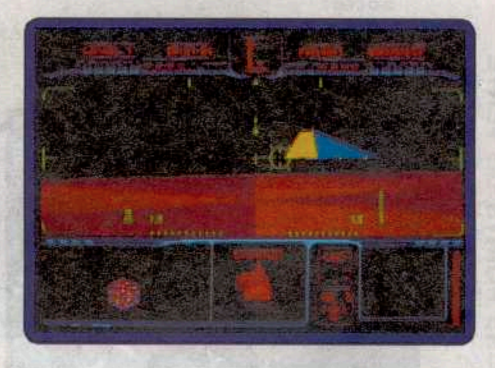
Ce sport futuriste assez délirant, oppose des équipes de deux joueurs sur un terrain qui ne comporte pas moins de huit buts. Pour pimenter les matchs, la balle peut exploser et un monstre cracheur de feu garde chaque but. C'est un sport impitoyable dans lequel les matchs s'arrêtent faute de combattants.
Les sports du futur ont inspiré bien des programmes, mais à l'exception de *Speedball* on ne peut pas dire que le résultat soit concluant. *Fireball* ne se dégage pas vraiment du lot, d'autant plus que la réalisation n'a rien de remarquable. Il y a bien quelques bonnes idées, mais cela ne suffit pas à rendre le jeu passionnant.

Alain Huyghues-Lacour

Type	action
Intérêt	10
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Matrix Marauders

Amiga, disquette Psygnosis



Aux commandes d'un « marauder », vous participez à une course particulièrement périlleuse. Vos réflexes sont mis à rude épreuve, et il faut garder la tête froide pour trouver son chemin et pour foncer vers le stand de ravitaillement en cas de besoin. Vous devez faire vite pour récupérer toute sorte d'équipement qui améliore les performances de votre vaisseau.
Matrix Marauder est un programme original qui mêle habilement action et stratégie. Côté réalisation, on retrouve la qualité Psygnosis, avec une bonne utilisation de l'animation en 3D surfaces pleines. Le jeu ne manque pas d'intérêt, mais faut faire pas mal d'efforts pour en assimiler le principe, d'autant plus que la notice n'est pas d'une clarté lumineuse. Mais si vous êtes prêts à vous accrocher, vous prendrez plaisir à ce programme pas comme les autres.

Alain Huyghues-Lacour

Type	action/stratégie
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

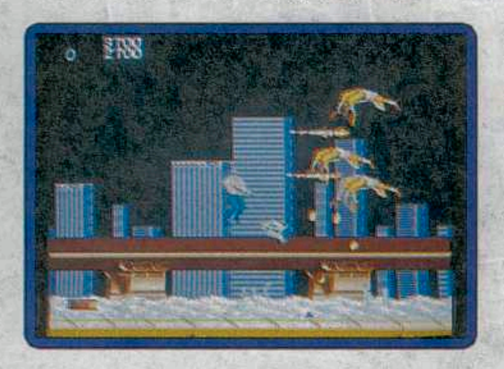


WHEELS OF FIRE
Eprouvez toutes les émotions de la course à grande vitesse avec les quatre simulations de course de voiture les plus sensationnelles.
LA COMPILATION LA PLUS SPECTACULAIRE DE COURSE DE VOITURE
TURBO OutRun
CHASE H.Q.
Hard Drivin'
POWER DRIFT
Votre Ferrari F40 est gonflée et ne demande qu'à démarrer. Luttez pare-choc contre pare-choc dans une course passionnante en 16 étapes à travers l'Amérique où chaque terrain nouveau présente un défi différent.
Installez-vous au volant de votre Porsche à turbocompresseur et mettez-vous à la poursuite effrénée de criminels dangereux. Conduisez en faisant appel à toute la présence d'esprit dont vous êtes capable pour éviter les tas de risques sur les rues animées et les chemins.
Jouez votre vie en courant sur des pistes pour la vitesse et pour des cascades. Sautez par-dessus le pont et essayez de faire le looping incroyable, tout cela en 3 dimensions fabuleuses solides – c'est la simulation de conduite suprême.
C'est rapide et fou et vous êtes en pole position. Foncez autour de 27 circuits vertigineux. Appuyez sur le champignon et faites mordre la poussière à vos adversaires!
START
USGOLD
ACTIVISION
ocean
DOMARK
Disponible sur: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk)
Amstrad (cassette, disk) et Spectrum
Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
Tel: +44(0)81-780 2224
Photos d'écran sur Amiga & Atari ST
HARD DRIVIN': © 1989 TENGEN INC., All rights reserved TM Atari Games Corporation
CHASE HQ: © 1989 Ocean Software Ltd © Taito Corp. All rights reserved
TURBO OUT RUN TM: © 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved. SEGA TM is a trademark of Sega Enterprises Ltd. First published by U.S. Gold Ltd.
POWER DRIFT: POWER DRIFT TM and SEGA ® are trademarks of Sega Enterprises Ltd. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan © SEGA 1988, 1989. First published by Activision (UK) Ltd

Last Battle

Megadrive, cartouche Sega

Vous tenez le rôle de Arzak, un expert en arts martiaux qui lutte contre les forces du mal. L'action est assez variée : tantôt vous traversez une ville en combattant des soldats ennemis, tantôt vous explorez des édifices truffés de pièges ou bien vous affrontez un redoutable guerrier, mais finalement il s'agit encore et toujours de frapper tout ce qui bouge.
Last Battle est un beat-them-all efficace qui séduira tous les fans du genre, mais il ne



faut pas attendre autre chose que des échanges de coups. Ce programme bénéficie d'une réalisation soignée, avec notamment des sprites de grande taille. On aurait tout de même apprécié un peu plus d'originalité. Alain Huyghues-Lacour

Type	beat-them-all
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

Turtles

Console Nintendo, cartouche Palcom

Ces Tennage Mutant Hero Turtles sont les héros de BD les plus populaires dans les pays anglo-saxons en ce moment. Après les dessins animés le film et le jeu d'arcade, voici un excellent jeu de plates-formes sur NIntendo. Vous disposez de quatre héros qui devront sillonner New York et ses égouts à la recherche de la séduisante April, enlevée par des terroristes.



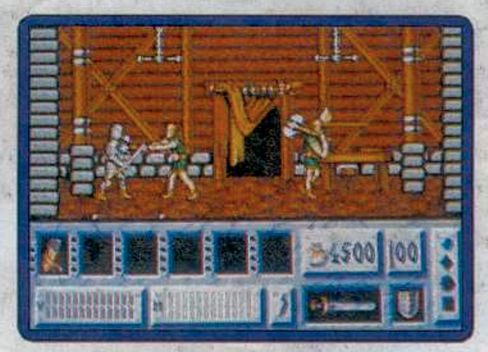
Trutles est un programme très accrocheur qui séduit dès les premières secondes de jeu. New York vous y réserve bien des surprises et il faut faire preuve de beaucoup d'adresse et de rapidité pour survivre dans cet univers. Le niveau de difficulté est assez élevé, ce qui pourrait décourager certains. Si un dur challenge ne vous fait pas peur, vous passerez de longues heures de jeu en compagnie des tortues mutantes.
Alain Huyghues-Lacour

Type	plates-formes
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

Back to the Gold Age

Atari ST, disquette Ubi Soft

Armé d'une épée, le chevalier Zad explore une vaste région à la recherche de joyaux aux pouvoirs magiques. Au cours de votre progression, vous découvrirez toutes sortes d'objets qu'il faut utiliser à bon es-



cient et vous pourrez acheter différentes armes à des marchands.
Back to the Gold Age fait beaucoup penser à *Targhan*, tant par le concept de jeu que la réalisation. Les combats ne sont pas toujours passionnants, bien qu'on puisse utiliser indifféremment une épée ou une arbalette. L'aspect aventure est assez riche, mais il est quand même dommage que l'action manque de punch.
Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade/aventure
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Forgotten Worlds

Megadrive, cartouche Sega

Un jet pack dans le dos, vous survolez les cités dévastées en affrontant les envahisseurs. L'un des boutons de la manette vous fait tourner sur vous-même, ce qui vous permet de tirer dans toutes les directions. De temps à autre, vous pouvez vous



arrêter dans une boutique pour vous procurer des armes plus efficaces et remonter votre niveau d'énergie. Cette conversion du célèbre jeu d'arcade de Capcom est meilleure que les versions 16 bits, surtout en ce qui concerne la jouabilité. De plus, on appréciera la présence de divers options, ainsi que de deux niveaux de difficulté. Un bon shoot-them-up pour un ou deux joueurs. Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D

Super Real Basketball

Mégadrive, cartouche Sega

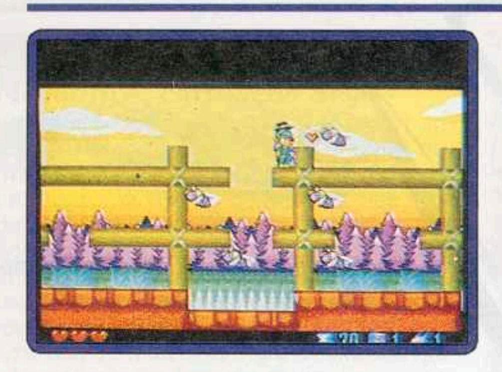
Ce simulateur de basket joue la carte du réalisme, offrant même la possibilité de positionner les joueurs sur le terrain. L'aspect ludique n'est pas pour autant oublié : le jeu est rapide et passionnant. Une bonne réalisation, tant au plan graphique que sonore, renforce encore le plaisir du joueur. Les programmeurs se sont même offert le luxe de réaliser des gros plans sur un ou deux joueurs lors de certains tirs ou de l'engagement. A l'exception de l'animation des joueurs, correcte mais pas excellente, il n'y a vraiment rien à redire : c'est un très bon jeu de sport. Olivier Scamps

Type	simulation sportive
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D





THE FINAL
BATTLE
TM
the legend of the sword continues
UNE ÉPÉE MAGIQUE
... ET
L'AVENTURE
COMMENCE !
Un sorcier emprisonné dans une larme. Une épée magique. Une race d'humanoïdes mutants.
Dans un chapître des chroniques d'Anar, "Legend of sword", un groupe de valeureux aventuriers a réussi à les mettre en échec. Grâce à eux le Royaume a échappé à une destruction certaine.
Puis la larme a éclaté et désormais, le Sorcier fait planer le spectre de la mort et de la destruction sur le pays...
Un seul espoir : retrouver les six cristaux de puissance qui permettront d'envoyer le sorcier croupir en enfer à jamais.
Final Battle, suite de "Sword of legend" dont la réputation n'est plus à faire vous offre:
• Un vocabulaire beaucoup plus riche
• Un inventaire plus large et des graphismes d'une grande qualité.
• Système d'action hyper sophistiqué vous permettant de changer les conditions météo... d'obtenir des vues en 3 D pour chaque endroit.
UN SYSTÈME A L'AVANT-GARDE DES JEUX D'AVENTURE CONTEMPORAINS
IRWIN HOUSE, 118 SOUTHWARK STREET, LONDON SE1 0SW.
TELEPHONE: 071 928 1454. FAX: 071 583 3494
PSS
© Mirrorsoft 1990
Screenshots from Amiga version
Distribué par UBI SOFT
8 - 10 rue de Valmy
93100 Montreuil s/Bois
Tél : 48.57.65.52
DISPONIBLE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



Blue Blink

PC Engine NEC, carte Hudson soft

Vous dirigez trois personnages à travers une région semée d'embûches et peuplée de drôles de créatures qui tentent de vous arrêter. En fait, vous contrôlez le premier personnage et les deux autres suivent scrupuleusement ses mouvements. Chacun d'eux dispose d'une arme différente et vous pouvez changer de leader à volonté. Ce programme, à mi-chemin entre arcade-aventure et jeu de plates-formes, ne manque pas d'originalité. Le principe des personnages qui avancent en file indienne est une innovation intéressante qui offre pas mal de possibilités. *Blue Blink* est loin d'être le meilleur jeu de plates-formes sur *PC Engine*, mais il vous fera passer de bons moments. Alain Huyghues-Lacour

Type ______ *plates-formes*
Intérêt ______ *13*
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ *D*



Klax

PC Engine, carte Tengen

Sur un tapis roulant, des tuiles défilent. A l'aide d'une palette pouvant contenir jusqu'à cinq tuiles, vous devez les mettre dans une cuve et former des lignes, des colonnes ou des diagonales de même couleur. Lorsque la cuve est pleine ou que vous avez manqué trois tuiles, la partie est perdue.
La conversion *PC Engine* de ce jeu infernal est d'une fidélité exemplaire. A l'exception du mode deux joueurs, on retrouve en effet tous les éléments du hit d'arcade. Un menu d'option, accessible par la touche *select*, vous permet de tout paramétrer et même de choisir la langue (anglais ou japonais). Un programme indispensable. Olivier Scamps

Type ______ *reflexion/reflexe*
Intérêt ______ *17*
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitages ______ ★★★
Prix ______ *n.c.*



Xevious

PC Engine, carte Namcot

Vous survolez une planète hostile en détruisant tout ce qui bouge à l'aide de deux boutons, l'un pour tirer au canon, l'autre pour lancer des bombes. Cette carte comporte deux versions, dont la première est identique au jeu d'arcade original, la seconde étant une variante avec notamment des armes supplémentaires.
Ce shoot-them-up légendaire a quelque peu vieilli, mais cette version est si réussie que l'on se prend tout de suite au jeu, qui n'a rien perdu de ses qualités ludiques. Si vous êtes un fan du jeu d'arcade, n'hésitez pas car vous vous éclaterez avec cette conversion irréprochable. Dans le cas contraire, vous risquez d'être déçu par le classisisme du jeu, ainsi que l'absence d'effets spectaculaires. Alain Huyghues-Lacour

Type ______ *arcade*
Intérêt ______ *15*
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitages ______ ★★★★★
Prix ______ *D*

Ski or Die

Commodore 64, disquette Electronic Arts

La version *Commodore 64* de *Ski or Die* (cf. *Tilt* n° 79) est une réussite. Ce logiciel vous propose plusieurs épreuves de sports d'hiver. Les graphismes de chaque tableau sont très soignés et, côté animation, le *C 64* ne semble rien à avoir à apprendre des 16 bits. Les sujets abordés sont, de même, très variés. De la descente de piste



en chambre à air à la fabuleuse bataille de boules de neige, toutes les épreuves ont leur caractère propre. Le bruitages sont enfin de bonne qualité, variés et bien adaptés à chacune des disciplines. Bien sûr, tous ceux qui espéraient retrouver ici le « sérieux » des vieux multiépreuves d'Epyx seront déçus. Mais pour un bon moment de détente sur le bon vieux *C 64*, c'est le pied ! Olivier Hautefeuille

Type ______ *multiépreuve*
Intérêt ______ *14*
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ *B*

Ranx Xerox

Atari ST, disquette Ubi

Ce programme est fidèle à l'esprit décadent de la BD de Liberatore, qui met en scène un robot à figure humaine. Ranx Xerox doit récupérer le vaccin contre une maladie de l'espace qui décime la population. De Rome à New York, il faudra se battre pour survivre dans ce monde dégénéré.
En dépit d'une certaine originalité, ce jeu



d'arcade/aventure n'est pas tout à fait convaincant. La partie aventure est bien construite, mais les combats ne sont vraiment pas passionnants. Et puis, la réalisation assez plate de ce programme laissera sur leur faim les fans de la superbe BD. Dommage. Alain Huyghues-Lacour

Type ______ *arcade/aventure*
Intérêt ______ *10*
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ *C*

PC Engine

LA DIFFERENCE!

INTERFACE UNIT

CD-ROM²

CORE GRAFX

2990 Frs*

1290 Frs* AVEC 1 JEU

PCEngine

IMAGE PLEIN ECRAN, QUALITE D'IMAGE ET RAPIDITE DE JEU DES MACHINES D'ARCADES A DOMICILE!!

PLUS DE 100 JEUX DEJA DISPONIBLES DE 299 Frs A 399Frs COMPATIBLES AVEC LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX ET LA FUTURE NEC PORTABLE.

SUPER GRAFX

2490 Frs*

LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENG SONT DES PRODUITS COMMERCIALISES PAR NEC DANS LE MONDE ENTIER (SAUF AUX USA) ET SONT DONC COMPATIBLES AVEC TOUS LES NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME NEC.

GARANTIE 1 AN SUR TOUTES NOS CONSOLES.
SAV: (16) 99.08.90.77.

*Prix publics conseillés.

CORE GRAFX, SUPER GRAFX ET CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

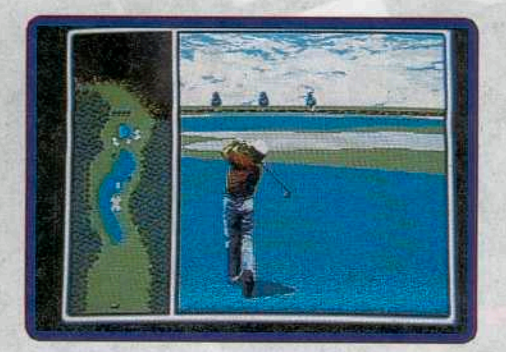
SODIPENG
(16)99.08.89.41
HOT LINE: (16)99.08.95.72

Disponibles dans les meilleurs points de ventes, AUCHAN, BOULANGER, CARREFOUR, CONTINENT, FNAC, MAJUSCULE, VIRGIN MEGASTORE...

Super Masters

Megadrive, cartouche Sega

Accompagné d'une charmante jeune femme (à qui vous laissez porter vos clubs !) vous faites une démonstration de vos talents de golfeur sur trois parcours différents. La fenêtre principale montre votre joueur en 3D, tandis que la cartouche du parcours est représentée sur celle de gauche. On retrouve bien sûr tous les paramètres habituels aux simulations de golf. Au niveau de l'intérêt de jeu, *Super Masters* se place au même niveau que des pro-



grammes comme *Leader Board* ou *Mean 18*. En revanche, ce programme l'emporte sur ses concurrents au niveau de la présentation. Le graphisme est excellent et fourmille de détails, ce qui en fait la simulation de golf la plus agréable à jouer.

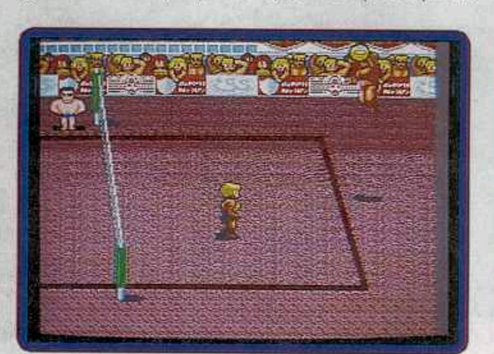
Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation sportive
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D

World Beach Volley

NEC PC Engine, carte IGS

Arrière-goût de vacances avec ce jeu de volley de plage. La phase des options est complète, incluant même la sélection des joueurs (deux par équipe à choisir parmi quatre personnages) et la possibilité de redéfinir leurs caractéristiques.
Privilégiant le fun à la simulation, ce programme ne propose que les principaux



coups de ce sport. La réalisation est inégale. En effet, si la musique et les graphismes (très dessins animés) collent bien à l'esprit du jeu, l'animation manque de précision. *World Beach Volley* est un petit programme agréable qui souffre surtout de la concurrence de *Super volley ball*.

Olivier Scamps

Type	simulation sportive
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

90 Italy Soccer

PC, Simulmondo

La Coupe du monde a été l'occasion, pour de nombreux éditeurs, de sortir des softs de foot et le meilleur a cotoyé le pire. *90 Italy Soccer* fait indéniablement partie du mauvais. Le programme dispose de sprites de taille absolument ridicules. L'animation des footballeurs donne l'impression d'être tirée d'un mauvais film des années vingt. Seuls les crollings latéraux peuvent faire impression. *90 Italy Soccer* ne laissera



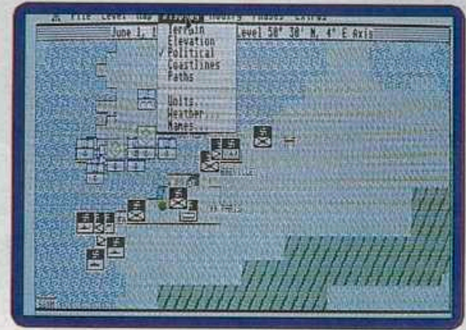
donc pas un souvenir indélébile aux amateurs de foot sur micro : à éviter.

Eric Caberia

Type	football
Intérêt	2
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitages	★★★
Prix	C

UMS II

Atari ST, disquette Rainbird



Dans la série *Nations at War*, voici un nouveau data disc qui vous permet de diriger l'opération Overlord. Nous sommes en juin 1944, et le moment est venu pour les troupes alliées de débarquer dans la France occupée. Tous les paramètres possibles sont pris en compte dans ce wargame de haut niveau.
Les wargames de la série *UMS* sont réputés pour leur niveau de qualité, mais ils s'adressent aux joueurs confirmés en raison de leur complexité. Cette opération Overlord n'échappe pas à la règle, mais c'est un programme d'une grande richesse qui passionnera les amateurs. On regrettera pourtant sa présentation peu attrayante, et son graphisme d'une grande pauvreté.

Alain Huyghues-Lacour

Type	wargame
Intérêt	15
Graphisme	★★
Animation	–
Bruitages	–
Prix	C

Zoom

Megadrive, cartouche Sega



Ce programme s'inspire de vieux succès d'arcade comme *Amidar* ou *Q-Bert*. Vous devez changer la couleur des dalles qui composent chaque tableau, tandis que différentes créatures se lancent à votre poursuite. Pour pimenter l'action, de nombreux bonus apparaissent en divers endroits de la grille. Certains vous ralentissent tandis que d'autres vous permettent d'aller plus vite, d'autres encore immobilisent vos ennemis pendant quelques instants, etc.
C'est une surprise de retrouver, sur la *Megadrive*, ce jeu qui avait été développé sur *Amiga* il y a deux ans. Le jeu n'a rien perdu de son intérêt, d'autant plus que l'animation est encore plus rapide que dans la version originale. Des réflexes très rapides sont la clef du succès, mais il est également important d'élaborer des tactiques efficaces. Un soft très amusant.

Alain Huyghues-Lacour

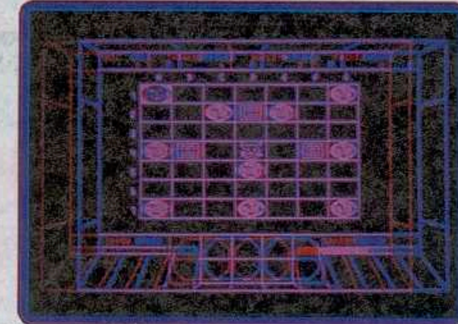
Type	action
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D

EXHAUSTILT !

Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place dans d'autres rubriques : jeux de toute sorte, compilations et softs adaptés d'autres machines comme Block Out.

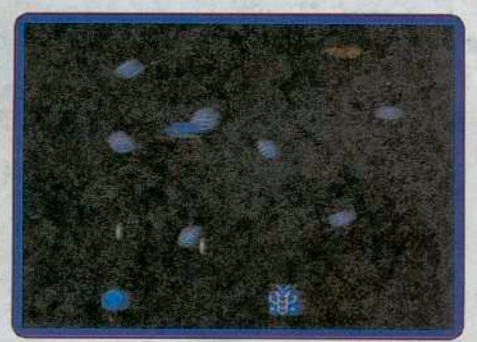


Silent Assault (Nintendo).

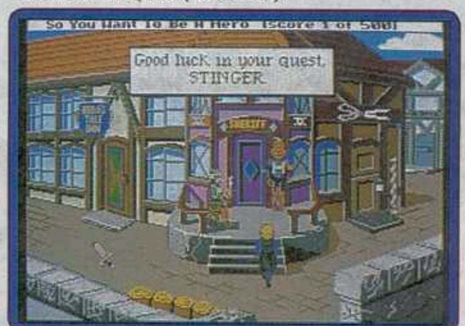


Wandererd 3D (Amiga).

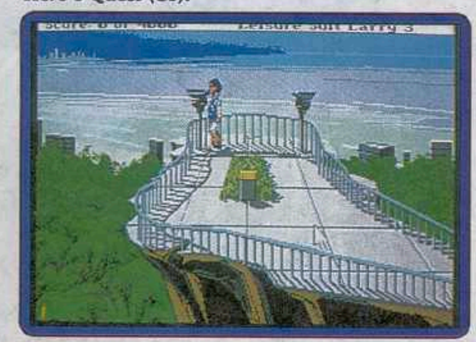
AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
Bof !	ALTERED BEAST Nec Avenue	NEC CD ROM	Beat-them-up	★★★★★	★★★★
HIT	BLOCK OUT California Dreams	Macintosh	Adresse/stratégie	★★★★	★★★★★
Bof !	BULLFIGHT Cream	Nec PC Engine	simulation sportive	★★★★	★★★★
A connaître	CAPTAIN COMIC Color Dreams	Nintendo	Beat-them-all / plates-formes	★★★★★	★★★★★
A connaître	CONQUEST OF CAMELOT Sierra	Amiga	Aventure animée	★★★	★★★
Bof !	CYBERBALL Domark	Atari ST	Football américain	★★★	★★
A connaître	FIGHTER BOMBER ADVANCED Activision	Amiga	Scénario pour simulateur de vols	–	–
Bof !	GALACTIC CRUSADER Color Dreams	Nintendo	Shoot-them-up	★★★	★★★
A connaître	HERO'S QUEST Sierra	Atari ST	Aventure animée	★★★	★★★
A connaître	HOYLE OFFICIAL BOOK OF GAMES Sierra	PC tous écrans, carte son	Réflexion, jeu de cartes	★★★★	–
HIT	ICEMAN Sierra	Amiga (1 mega minimum)	Aventure animée	★★★★	★★★★
A connaître	LAST NINJA II System 3	PC CGA, EGA, Hercules	Combat/aventure	★★★★	★★★★
HIT	LEISURE SUIT LARRY III Sierra	Atari ST	Aventure animée	★★★★	★★★
A connaître	LODE RUNNER Broderbund	Macintosh	plates-formes	★★	★★★
A connaître	MASTER CHU AND THE D. Color Dream	Nintendo	Beat-them-all	★★★★	★★★★
Bof !	MEGANOID Software Direct	Amiga	Ed. de casse-briques	★★★	★★★★★
A connaître	METAL FIGHTER Color Dream	Nintendo	Shoot-them-up	★★★	★★★
Bof !	MOBILEMAN Loriciel	Amstrad CPC	Action/labyrinthe	★★★★	★★★
Bof !	P51 MUSTANG Bullseye	Macintosh	Simulation de vol	★★	★★★★
A connaître	SILENT ASSAULT Color Dream	Nintendo	Beat-them-up	★★★★	★★★★
A connaître	THE HOBBIT Beam Software	Macintosh	aventure	★★	
A connaître	WANDERER 3D Encore	Amiga	arcade/stratégie.	★★★★	★★★★★
A connaître	WANDERER 3D Encore	Atari ST	arcade/stratégie	★★★★	★★★★★
Bof !	YOLANDA Millenium	Atari ST	plates-formes	★★★★	★★★★★



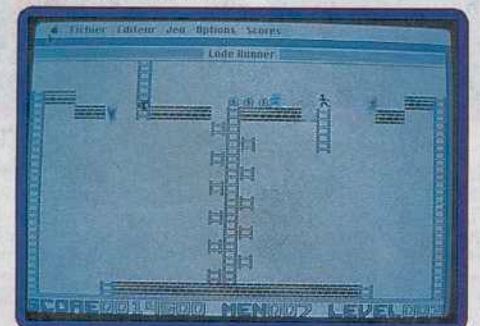
Galactic Crusader (Nintendo).



Héro's Quest (ST).



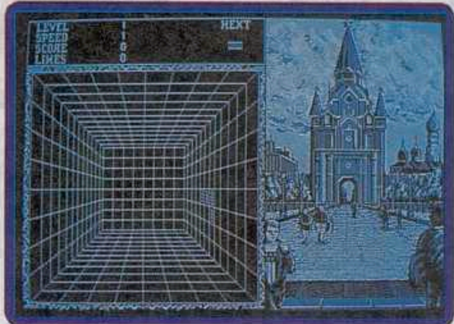
Leisure Suit Larry (ST).



Lode Runner (Mac).



Meganoïd (Amiga).



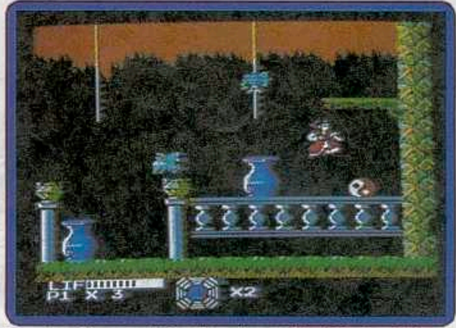
Block Out (Mac).



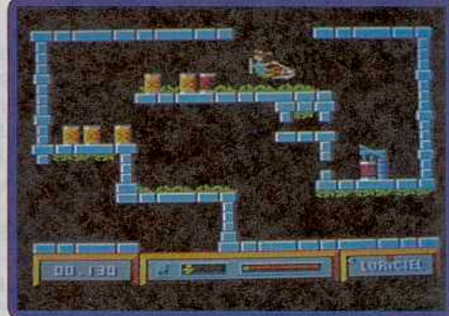
Captain Comic (Nintendo).

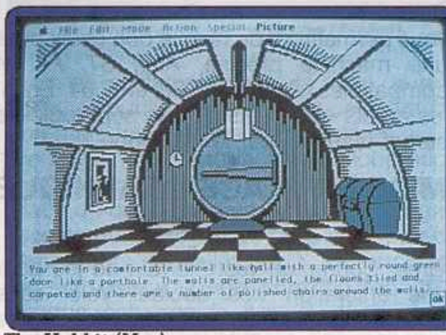


Last Ninja (PC).

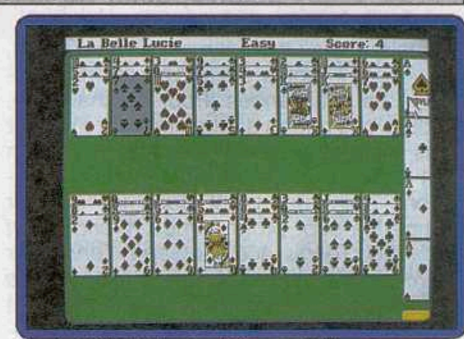

Master Chu and the Drunkard Hu (Nintendo).

BRUITAGES	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★★	10	D	A l'exception d'une belle bande sonore et d'un dessin animé de présentation assez moyen, la version CD de ce hit de Sega n'apporte rien par rapport à la version cartouche. Elle est même moins jouable puisque les accès disque incessants cassent le rythme de jeu. On peut attendre mieux du CD ROM. O. S.
★★★	16	D	*Block Out* reprend le principe de *Tetris* mais replace l'action dans un contexte 3D. Du fait d'un nombre de touches plus important, il faut s'accrocher un peu au début. Mais quel plaisir par la suite ! Une excellent jeu, aussi infernal que son ancêtre. O. S.
★★★	11	D	Ce simulateur de boxe présente un nombre respectable d'options : choix du boxeur et de ses adversaires, plusieurs entraîneurs, match ou tournoi. Il bénéficie en outre de graphismes attrayants. Mais, du fait du faible nombre de coups disponibles, il devient vite lassant. O. H.
★★★	12	C	*Captain Comic* est un beat-them-all/plates-formes aussi clmassique que plaisant. Le héros traverse un paysage très varié. Animation très fluide, maniabilité exemplaire, rien à redire à l'action si ce n'est que son manque d'originalité. O. H.
★★★	14	C	L'adaptation *Amiga* de *Conquest of Camelot* est en tous points semblable à la version testée sur *PC*. (*Tilt n° 79*). Le jeu est intéressant, mais son terrain d'action semble moins vaste que ceux de la série des *King Quest* par exemple. A acheter si l'on est un mordu. Sinon, il y a mieux. O. H.
★	8	B	Ce football américain oppose deux équipes de sept robots. Outre le fait que ce sport est mal connu en France, le jeu est peu intéressant. Si les graphismes sont acceptables, l'animation, en revanche, est lente et les bruitages franchement crispants. A réserver aux inconditionnels de ce sport. A.-H.L.
–	13	B	Déjà diponible sur *ST* et *PC*, voici le disque scénario de *Fighter Bomber* sur *Amiga*. Rien de changé à la simulation, mais des nouveaux combats, qui offrent surtout des plus graphiques, vision de sous-marins, de blindés, etc. A voir si l'on apprécie le simulateur. O. H.
★★★	10	C	Les hordes d'aliens se suivent, toujours plus dangereuses. Un scrolling vertical, votre vaisseau collecte des armes, se double d'un engin allié pour un tir plus fourni... *Galactic Crusader* n'apporte rien de neuf à la ludothèque shoot-them-up de la Nintendo. Un soft convenable pour les mordus. O.H.
★★★	14	C	Un terrain de jeu plus étendu que celui de *Conquest of Camelot*, des combats animés assez prenants, *Héro's Quest* ne laissera pas indifférents les fans de Sierra (Cf *Tilt n°74*). Pour les autres, ce soft peut sembler un peu vieillot, pas original (texte anglais, chargements longs, pas d'icône..). O.H.
★★	13	C	Ce logiciel vous propose 28 réussites différentes. Maniable (souris, joystick, clavier), graphismes fins, bruitages Ad Lib simplistes, dosage précis de la difficulté, un soft bien conçu mais tout de même réservé aux plus purs passionnés du genre. O. H.
★★★	17	C	Sierra jusqu'au bout de ongles, *Ice Man* apporte quand même un petit « plus » : il vous place aux commandes d'un sous-marin pour une mission d'espionnage palpitante. Relisez la critique de la version PC (*tilt* n°79)... Un reproche, la technique « grille-pain » des changements de disquette. O. H.
★★★	14	C	*Last Ninja* est un bon soft de combat/aventure sur *PC*. J'ai apprécié la richesse des mouvements, le déplacement 3D et surtout la variété et la précision des décors, l'utilisation des objets. Voilà un titre que j'acheterais volontiers, surtout parce que les softs de ce genre manquent sur *PC*. O. H.
★★★	15	C	Troisième épisode de la série, Larry fait toujours craquer les femmes ! Inutile de détailler à nouveau cette aventure animée. Comme tous les softs Sierra, il n'existe quasiment aucune différence entre les missions *ST*, *Amiga* ou *PC*. Un hit que ne manqueront pas les fans du héros. O.H.
★★	13	C	La nouvelle sortie de ce hit sous l'égide de Broderbund France sent un peu le réchauffé. La version 1990 est en effet en tout point semblable à la version originale. Pourquoi ne pas avoir retravaillé graphismes et bruitages ? Malgré tout, ce jeu indémodable reste intéressant. O. S.
★★★	13	D	Un classique beat-them-all. Un ou deux joueurs dans des paysages riches en couleurs vont tuer à tout va et collecter les centaines de bonus dissimulés dans tous les recoins de chacun des dix mondes de ce jeu. Si l'on aime le genre, un bon soft, très maniable. O.H.
★★★★	10	C	*Meganoid* vous propose de créer vos propres tableaux de casse-briques, puis d'y jouer. Votre éditeur offre toutes les facilités pour choisir le fond, les briques ou attribuer des bonus (raquette collante, double largeur, tir, etc). Du travail propre mais sans originalité. J.H.
★★★	12	C	*Metal Fighter* agrémente un scénario de combat classique de quelques trouvailles : collecte d'énergie sans laquelle vous ne pouvez que raser le sol, changement d'univers lorsque l'on percute certains icônes, etc. le jeu est finalement assez riche pour motiver l'amateur. O.H.
★★★	10	B	Votre personnage doit détruire des fûts nucléaires et collecter des armes diverses et adaptées à chaque monstre qu'il rencontre. De beaux graphismes et une animation correcte... Mais le jeu est trop simple, lassant. Peut-être pour les plus jeunes. O.H.
★★★	12	D	A la différence de certains, ce soft ne m'a pas convaincu. Simulation réaliste et possibilité de jouer à deux mais les graphismes sont vraiment trop laids. Pour moi, *Chuck Yeagers* et *Flight Simulator* restent encore les tops sur *Mac*. O.S.
★★★	12	C	Un guerrier mitraille tout ce qui bouge... Il court, saute, rampe, collecte une pléiade d'armes, évite les mines, et se heurte comme de coutume au dangereux adversaires qui gardent la fin de chaque tableau. Classique, mais les plus purs amateurs apprécieront la souplesse et la richesse du jeu. O. H.
/	12	n.c.	Ce jeu d'aventure, qui connut un grand succès sur 8 bits, est également disponible sur *Macintosh*. Essentiellement textuel et doté de graphismes peu attrayants, *The Hobbit* a pris un bon coup de vieux. Le jeu reste néanmoins plaisant par son sscénario très fidèle au livre de Tolkien. O.S.
★★★★	14	B	Apparus initialement sur *Sinclair QL*, ce jeu vous met aux commandes d'un vaissseau dans lequel vous parcourez les grands étendues spatiales pour retrouver le dernier chat de la galaxie. Les graphismes bénéficient de techniques originales en relief. Un bon jeu. E.C.
★★★	14	B	La version *ST* de *Wanderer* dispose du même scénario que le jeu *Amiga*. Outre ses indéniables qualités ludiques (scénario et action), le jeu dispose d'un procédé d'affichage en relief grâce à l'utilisation d'anaglyphes. L'espace galactique donne alors une superbe impression de profondeur. E.C.
★★★★	8	C	Steve Back a réalisé de très bon jeux, au niveau de difficulté assez élevé. Cette fois, il a annoncé qu'il réaliserait le jeu de plates-formes le plus difficile et il y est parvenu. Les premières parties ne durent que quelques secondes, et les suivantes ne sont guères plus longues. Plus frustrant, tu meurs ! A.-H.L.


Mobileman (CPC).



The Hobbit (Mac).



Hoyle Official Book of Games (PC).

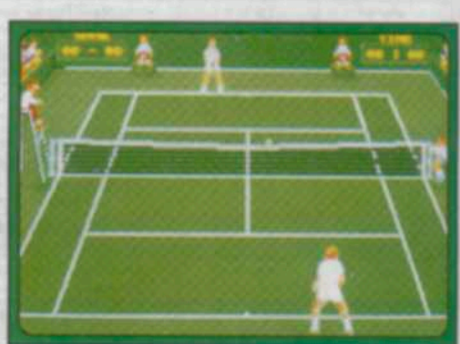
Les chauds sets sont sept

Sept tennis pour un open : tête de série numéro un depuis son Tilt d'Or, *Great Courts* part favori d'un tournoi où *Tennis Cup* compte sur la précision de ses smashes pour écraser son adversaire. *Tie Break*, un original, peut réserver des surprises. Le jeune espoir *International 3D Tennis* aura fort à faire pour imposer son jeu. *Tennis, Tennis Ace* et *World Court* souffrent d'un sérieux handicap : imbattables sur leur surface favorite, la console, ils sont inexistants sur micros. L'œil acéré d'Olivier Hautefeuille, arbitre incorruptible, ne laisse passer aucune faute.

Après le Tilt d'Or du fameux *Great Courts*, les « bons » tennis ont envahi la micro ludique de cette année. Pour ce challenge, nous avons retenu quatre titres sur micro et trois sur console. Pour que la comparaison soit la plus précise possible, nous comparerons point par point dans un premier temps les sept programmes, *World Court* sur *NEC*, *Tennis Ace* sur *Sega*, *Tennis* sur *Game Boy* et, sur micro, les version *Amiga* de *Tennis Cup*, *Great Courts*, *Tie Break* et du tout dernier venu, *International 3D Tennis*. Ensuite, plusieurs mini-challenges vous permettront de faire le bon choix pour une machine précise, *Atari ST*, *PC* et compatibles, *Amstrad CPC* et *C 64*. Enfin, les atouts et défauts de ces sept logiciels seront résumés par le tiltoscope.

MISE EN PLACE GRAPHIQUE ANIMATION

Great Courts, un vaste terrain de jeu pour une animation très coulée. Voici sans doute le soft le plus « arcade » des quatre sur micro. Le terrain de jeu de *Great Courts* est entier (contrairement à celui de *Tennis Cup*, une fenêtre pour chaque joueur). La vision de la balle est toujours très claire, surtout grâce à l'aide que fournissent l'ombre sur le terrain ou encore les viseurs qui marquent le point d'impact probable à l'engagement. En revanche, le jeu en fond de court est vraiment plus délicat, peu logique. Un problème que l'on rencontre également sur *World Court* de NEC. L'animation de *Great Courts* est très souple, très rapide et fluide. Bien sûr, le pas des sportifs est assez simpliste. Vos joueurs traversent le terrain « en crabe », chose assez peu réaliste et peu élégante ! De même, cette souplesse de jeu ne s'accompagne pas de mouvements très variés.



Great Courts (Amiga), hyperjouable.

Pas de sauts ou de smashes (comme dans *Tennis Cup*), de chutes (comme dans *World Court* sur NEC). Les concepteurs de cette partie on misé à fond sur l'arcade, au détriment de la simulation. On perd donc en richesse, pour gagner en jouabilité. N'est-ce pas le plus important ?

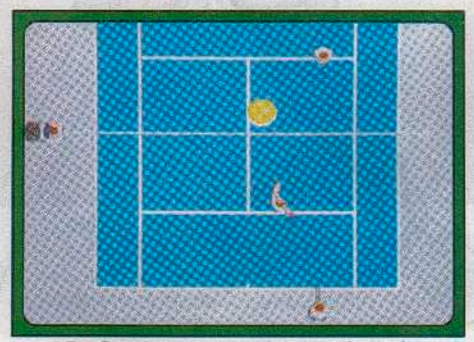
Tennis Cup, plus réaliste mais quelques défauts. Premier handicap face à son confrère, *Tennis Cup* divise votre écran de jeu en deux fenêtres. Si l'on ne joue bien sûr jamais en fond de court (merci !), la visibi-

lité du terrain est d'autant plus réduite. Le plus gros défaut de ce programme est qu'à l'engagement, la balle lancée par l'adversaire sort de votre champ de vision pendant quelques secondes. Il est alors plus que difficile de se placer !

Tête triangulaire et maigres guiboles : des joueurs oscillants

Il est surprenant que, même en mode un joueur, on ne puisse accéder à un écran plein, avec une seule fenêtre de jeu (cette option est déjà disponible sur *Tennis Cup II*, sur console *Amstrad*). A part ce défaut majeur, *Tennis Cup* possède une animation bien plus réaliste que celle de *Great Courts*. Les mouvements de votre champion sont plus variés. Il court pour traverser le terrain, part en crabe pour des petits dépassements, smashe au filet, etc. Pour moi, ce jeu est plus passionnant à suivre car plus réaliste, même si je souffre toujours de la taille écran du terrain de jeu. Une dernière remarque en ce qui concerne le scrolling de ce même terrain pour les balles qui sortent à droite ou à gauche du court. L'initiative est intéressante mais le scrolling reste un peu brutal à mon goût.

International 3D Tennis (*I3DT* pour les intimes), plus qu'original, il décevra le joueur classique. Pourtant, si l'on creuse un peu, quel pied ! Ces joueurs à corps, tête et raquettes triangulaires, qui oscillent lentement sur leurs maigres guiboles, ont déjà fait rire quelques testeurs de *Tilt*. Et pourtant, le contexte 3D de *I3DT* est plutôt original. Vous pouvez ici modifier la vue de la partie selon tous les angles, tous les grossissements. C'est amusant mais, en fait, chacun trouvera sa « vision » idéale et s'y tiendra. Une vue « normale » aurait été la bienvenue,pour tous ceux que rebute cet effet de style 3D. Mais tout cela mis à part, ce ne sont pas les quelques écarts de trajectoires (la balle zigzague parfois un petit peu) et la simplicité graphique du court ou des joueurs qui doivent vous arrêter. *I3DT* est tellement différent de ses confrères qu'il risque de détourner le joueur qui le découvre. Mais, croyez-moi, accrochez-vous au pinceau, le jeu en vaut finalement la chandelle. Signalons enfin que les bruitages de cette partie sont, sur *Amiga*, les plus beaux de ce Challenge. En effet, si les rebonds de la balle et les musiques d'ouverture sont sympas, un coup de chapeau



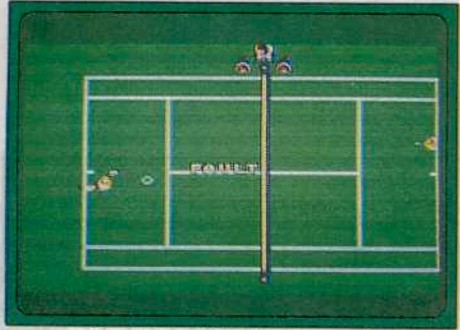
Tie Break et sa vue aérienne (Amiga).

pour les acclamations de la foule, si réalistes : le public applaudit une belle prestation mais hue les erreurs grossières.

Tie Break, mise en place graphique originale, animation sans faille. Le jeu met en place un court en « vue aérienne ». Le graphisme est simple (pas de public, pas de ramasseurs de balles, etc.). Le terrain de jeu est vaste. Un léger scrolling allonge à chaque échange le bas ou le haut de l'écran. Fort heureusement, l'animation de l'ensemble est suffisamment fluide pour que l'on ne soit jamais gêné par ces « glissements », en version *Amiga* tout au moins. *Tie Break* soigne au maximum la représentation des joueurs ou de la balle. Les impacts au sol sont signalés par de petits ronds de poussière. Les mouvements de la raquette sont très fluides. Enfin, lors des échanges, l'altitude de la balle est très bien signalée par sa taille. En cas de lob puissant par exemple, la boule jaune grossit en prenant le d'altitude. Génial ! Graphiquement, *Tie Break* est sans doute le tennis le plus sobre mais le plus « propre » des sept programmes.

La boule jaune grossit en prenant de l'altitude

World Court sur *NEC*, graphisme « console ». Les amateurs de consoles retrouveront avec plaisir les silhouettes typiques de ces machines. Personnages ventrus et rondelets, graphismes colorés mais toujours un peu « grossiers », rien à voir avec les sportifs allongés et musclés d'un *Tennis Cup*. Le terrain de jeu de cette cartouche est plus carré que rectangulaire. La vue, semi-aérienne, est difficile à maîtriser parfaitement en début de jeu. Il faut dire que, côté animation, c'est plutôt souple. Bien sûr, inutile d'espérer ici des mouvements réalistes. Vos champions sont de petites boules sur deux pattes et leur torse est immobile. Mais les déplacements sur le court sont rapides et précis, et l'on compte quelques smashes et chutes du plus bel effet. Durant tout le



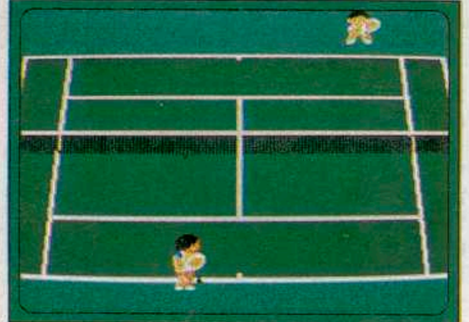
Tennis Ace (Sega), pas super !

match, un scrolling quasi perpétuel va dévoiler les bords du court. Ce scrolling est fort heureusement tout à la fois régulier et rapide. pas de mal de tête en perspective. *World Court* de *NEC* a donc un look aussi « arcade » que possible. C'est un programme moins réaliste, moins beau qu'un *Tie Break* ou qu'un *Tennis Cup*, mais la jouabilité reste de la partie.

Tennis Ace (Sega), plusieurs plans pour un résultat plutôt décevant. Lors des engagements, le joueur voit son champion en perspective latérale. Ensuite, durant toute la partie, c'est une vue aérienne, trop éloignée à mon goût, qui suit l'action. Le terrain de jeu de *Tennis Ace* défile à chaque échange. Si ce scrolling est correctement géré, la taille des joueurs reste bien trop réduite. *Tennis Ace* est très facile à jouer. Le placement des joueurs sur le court est aisé. Résultat, on ne souffre pas trop de cette mauvaise visibilité. Mais le jeu y perd assurément en réalisme, et en ambiance. De plus, l'animation sur la *Sega* 8 bits est nettement plus saccadée que celle de la console 16 bits.

Tennis sur *Game Boy*, bien vu ! Le *Game Boy* et son minuscule écran ne se sortent pas si mal de la compétition. Graphismes clairs, dessin précis (très proche de celui de *World Court* en fait), on retrouve ici un terrain de jeu plutôt carré, des joueurs un peu « bouboules », courts sur pattes... Mais quelle maniabilité, quelle très bonne vision de la moindre des actions.

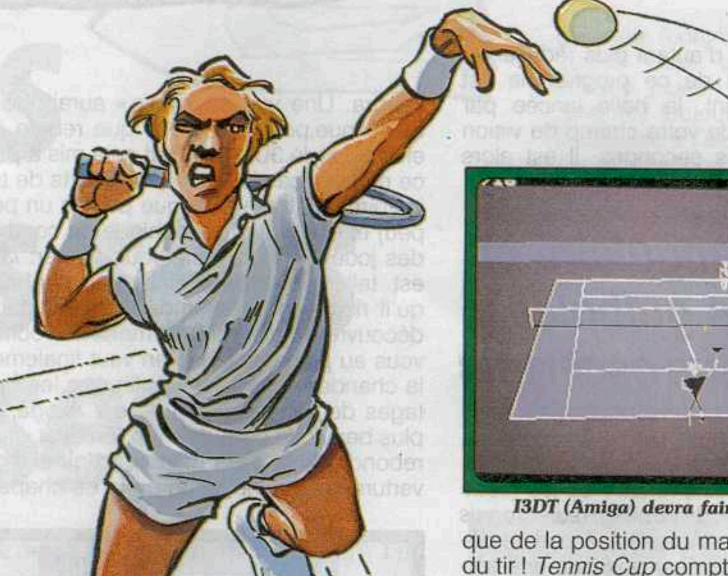
En conclusion, toutes les remarques faites sur le tennis de la *NEC* s'appliquent ici. Look arcade, mais jouabilité.



World Court, sur NEC, est très souple.

RICHESSE ET MANIEMENT DES COUPS

Great Courts, maniement difficile si l'on veut jouer précisément, peu de coups réellement différents. Bien qu'il soit le plus souple à jouer, *Great Courts* est un peu décevant en ce qui concerne la richesse des coups et leur maniement. Pour les coups simples, coup droit et revers, c'est la position de votre joueur qui décide de l'angle du tir. Si vous êtes loin de la balle, par exemple, le renvoi est déporté à l'extrême. Ce maniement est bien plus délicat que celui de *Tennis Cup* (manette à gauche pour renvoyer à gauche...). Même avec de l'exercice, je ne le trouve finalement pas assez fiable, surtout si l'on veut jouer avec beaucoup de précision. Il suffit de déborder de quelques millimètres pour obtenir un tir à l'opposé de ce que l'on attendait. En ce qui concerne la richesse des coups,



ce jeu est bien moins puissant que *Tennis Cup*. Certes, la notice explique chaque attaque et défense dans ses moindres détails... Mais pour l'application sur le court, c'est une autre histoire ! Les effets de balles (*spin* en anglais) ne sont pas contrôlés par le joueur. D'autre part, les lobs ou amortis, au programme d'après la notice, ne répondent pas à un mouvement précis du joystick. A vous d'en découvrir le maniement ! Là encore, il s'agit en fait de votre position par rapport à la balle. La portée du renvoi dépend de l'instant précis de l'impact sur la raquette. Une fois encore, je trouve ce mode de contrôle trop aléatoire. il est parfois difficile de savoir si un coup est voulu ou s'il répond à la chance ou... à la malchance. Les vrais lobs sont rares, quant aux smashes, je n'en ai jamais vu un seul... *Great Courts* se rattrape heureusement avec son service, très précis et indépendant de la « qualité » du joueur, comme c'est le cas pour *Tennis Cup*. L'usage du pointeur qui vise une partie du court adverse est ingénieux et très maniable.

Tennis Cup, un panel de coups étendus et toujours facile à manier. La notice est succinte mais ne laisse aucun doute sur les nombreuses possibilités de renvoi de balle autorisés. Pour chaque situation, les huit positions de la manette vont sans hésitation aucune décider d'un coup précis. Exemple : en fond de court, le joueur peut renvoyer une balle plate, coupée ou liftée, à gauche ou à droite. Contrairement à *Great Courts*, l'effet obtenu est toujours celui qu'on attend... Normal, puisqu'il ne dépend

I3DT (Amiga) devra faire ses preuves.

que de la position du manche au moment du tir ! *Tennis Cup* compte aussi de superbes smashes, des amortis ou balles accélérées (ici, on peut donner de l'effet à la balle) qui enrichissent vraiment les possibilités stratégiques des matchs. En contrepartie, l'angle de renvoi de la balle est plus grossier que celui de *Great Courts* : tout à gauche ou tout à droite, on ne donne pas dans le détail. Une faiblesse face à *GC*. *Tennis Cup* est donc très riche et très maniable. Seul le mode de pourcentage appliqué aux joueurs débutants pose parfois problème. En effet, pourquoi rater systématiquement un service sur deux lorsqu'on ne possède pas un joueur sauvegardé avec 100 % de ses possibilités ? C'est frustrant ! Mais nous étudierons ce problème en détail dans le paragraphe consacré aux menus et options.

Internatinal 3D Tennis, un pari original et... réussi : extrêmement maniable et varié. Le

soft offre une richessse de coups impressionnante. Quelle que soit votre position sur le court, c'est la machine qui vous place dans l'axe de la balle. Le fait de ne pas gérer ce déplacement n'enlève rien au plaisir de lutter.

La force du coup est contrôlée par le bouton de tir

Ensuite, les huit positions de la manette vont décider du point du court visé chez l'adversaire. C'est très précis et, avec de l'entraînement, on fait vraiment ce que l'on veut du programme. Lors des engagements, on retrouve cette même richesse de tirs. On contrôle la force du tir en maintenant plus ou moins longtemps la gâchette enfoncée. *I3DT* est le seul tennis à prendre en compte cette donnée. Il reste enfin les effets que l'on peut également communiquer à la balle, soit pour qu'elle s'accélère à son rebond, soit qu'elle ralentisse. Il faut, dans ce cas et juste après la frappe, presser à nouveau la gâchette et tirer ou pousser sur le joystick. Toutes ces manipulations semblent complexes. En fait, on apprend vite à les maîtriser. Le jeu est alors incroyablement riche d'effets, de tirs spéciaux, plus encore que ne l'était *Tennis Cup*.

Tie Break, des possibilités de tir intéressantes et surtout originales... *Tie Break* développe une vue aérienne du court. Le déplacement de vos joueurs est entièrement manié par l'ordinateur, ce qui vous permet de porter la plus grande attention au choix de chaque coup. Encore différent de *Great Courts*, de *Tennis Cup* ou d'*International 3D Tennis*, c'est cette fois le « timing » de la frappe qui importe. On arme dans un premier temps la raquette. Ensuite, l'angle du renvoi dépendra du moment où on relâche cette dernière : en avance sur la balle (renvoi à gauche pour un coup droit), en retard (renvoi à droite) ou exactement entre les deux (coup rectiligne). Cette technique est aussi difficile à manier que celle de *Great Courts*. En revanche, puisque le joueur ne contrôle pas son déplacement, on a largement plus de temps pour réfléchir à ce maniement. D'autre part, et toujours face à *Great Courts*, *Tie Break* offre quatre modes de frappe distinctes : balle normale, balle liftée de deux types (soit elle accélérera en touchant le sol, soit elle ralentira), et balle lobée. Il est aussi possible d'allonger chaque tir et aussi de smasher. Toutes ces manipulations ne dépendent que du joystick (par exemple, manette en arrière pour le lob, gâchette pressée pour allonger le tir). *Tie Break* offre finalement des possibilités suffisamment élaborées, tout aussi maniables que celles de *Tennis Cup*, et supérieures à celles de *Great Courts*.

World Court, maniabilité « manette » et richesse des coups. Proche de *Tennis Cup* ou de *Tie Break*, ce tennis utilise les mêmes techniques que ses confrères. Il est possible de lober ou d'accélérer une balle, de tirer à droite ou à gauche, par simple déplacement de la manette au moment où l'on frappe la balle. C'est efficace et précis, même si la mise en place graphique typiquement « console » ôte au jeu son aspect « simulation pure ». En ce qui concerne l'engagement, les possibilités de frappe sont variées. Ce programme est donc suffisamment riche et maniable pour que l'on accède à des stratégies d'attaques variées.

Tennis Ace (Sega), des possibilités de tir moyennes, une maniabilité exemplaire. *Tennis Ace* utilise, comme *Tie Break*, une vision aérienne du court. Se placer devant la balle est ici toujours très facile. Même les plus novices n'auront aucun mal à retourner un coup, ce qui n'est pas le cas pour *Tennis Cup, Great Courts* ou *World Court*. Résultat, tout comme *Tie Break* ou *I3DT*, cette simplicité de placement vous laise largement le temps de réfléchir à la sélection de votre renvoi de balle.

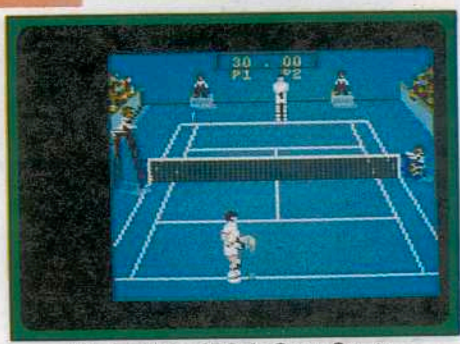


I3DT (Amiga), dosage subtil de la difficulté.

Tennis sur Game Boy : petite machine, mais maniabilité parfaite

Dépendantes du joystick, les possibilités de tir son les suivantes : balle milieu, droite ou gauche, tir lobé ou amorti. Ces coups s'obtiennent grâce aux deux boutons de tir de la manette Sega. Personnellement, je préfère utiliser un curseur pour cette manœuvre comme dans *Great Courts*. Pour le service, le jeu offre une vue latérale du sportif. Il faut alors frapper la balle au bon moment, quand elle à la bonne hauteur au-dessus de votre tête (même difficulté que *World Court*). Ce soft reste finalement assez riche et maniable.

Tennis sur Game Boy, une maniabilité exemplaire pour une si petite machine ! Qu'il s'agisse des engagements ou des renvois de balle, ce tennis développe, grâce aux boutons et au manche de la manette, des tirs variés et précis. Tout comme *Tennis Cup*, le joueur choisit vraiment ses actions, du lob au smash. Le résultat : une souplesse de jeu convaincante.



L'adaptation CPC de Great Courts.

DANS LES COULISSES DE L'ACTION, LES MENUS « OPTION »

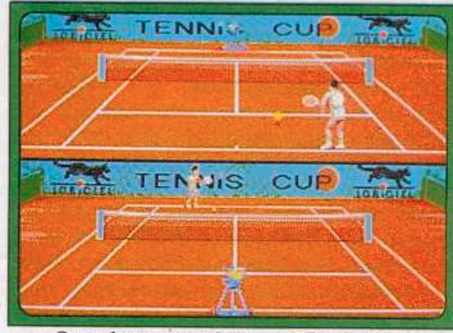
Great Courts, moins performant que *Tennis Cup*, mais l'essentiel est là. Première option incontournable, le choix du niveau de jeu. Il s'agit ici de trois modes de difficultés qui influent, non pas sur la vitesse de jeu, mais sur la complexité des actions, des renvois. En mode *Easy* par exemple, il sera très facile de réussir ses services. Il est quand même dommage qu'il ne soit pas possible de ralentir la partie (pour la prise en main) ou de l'accélérer lorsque l'on passe maître dans le maniement de la raquette. *Great Courts* profite aussi d'un mode Entraînement très performant. Une machine vous envoie des balles, de façon plus ou moins recherchée (plus rapide, écarts plus grands entre les tirs, etc.) selon le mode choisi. Il est en revanche étonnant que la notice n'informe pas sur les différents programmes d'entraînement. Au joueur de les découvrir... Il est également possible de travailler plus spécialement son service, ce qui est utile étant donné l'originalité de *Great Courts* pour cette technique (la balle touche le sol là où vous positionnez un curseur avant de lancer). Ces options sont assez complètes avec un bon entraînement et une difficulté bien dosée. Il manque cependant le jeu en double. Alors que presque tous les softs mis en compétition dans ce challenge connaissent le « quatre raquettes », *Great Courts* ne se joue qu'en simple. C'est dommage.



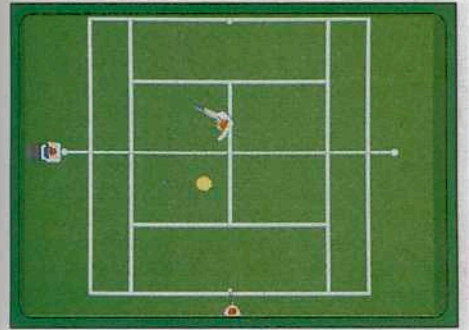
Great Court, version PC: the best !

L'expérience aidant, le joueur devient un vrai champion

Tennis Cup, la complexité de votre partie dépend ici de deux facteurs. Vous pouvez choisir entre trois vitesses de jeu, mais c'est surtout la qualité de votre sportif qui a de l'importance. *Tennis Cup* développe une gestion des joueurs très complète. Un champion tout nouvellement créé possèdera 50 % de capacité sur chaque coup, engagement, coup droit, revers, lob, etc. Le joueur commence par gonfler ces chiffres grâce à 30 unités supplémentaires (qu'il distribue à sa ou ses techniques favorites). Ensuite, c'est au cours des entraînements ou des matchs qu'il glanera encore des points et finira peut-être par posséder un champion aux 100 % de sa forme, sur tous les coups disponibles. Ce travail « stratégique » est intéressant. Il assure la continuité du jeu et oblige l'amateur à travailler à fond son style. Mais lorsque l'on commence la partie avec un joueur de base, quelle déception de perdre presque un service sur deux, sous prétexte que l'on est novice ! Même si votre engagement était parfaitement cadencé, voilà l'ordinateur qui le compte non valable... Dur ! Finalement, il faut se limiter, pour les premières parties, à des coups simples, ceux qui « passent » quelles que soient les caractéristiques de votre joueur. A noter aussi qu'il est possible de sélectionner son adversaire micro, de lui ôter par exemple tout son pourcentage « service » pour qu'il loupe sur le court tous ses engagements... Malhonnête mais plaisant ! Comme *Great Courts*, *Tennis Cup* permet un entraînement machine. Ce dernier est plus complet. Après chaque série, vous pouvez en effet visionner le nombre de coups tentés dans chaque catégorie (lob, coup droit, etc.) et le nombre de réussites. *Tennis Cup* fait donc très fort en ce qui concerne le suivi des joueurs. Cela peut handicaper certains amateurs qui auraient préféré se lancer tout de suite dans l'action. Mais pour le réalisme du jeu à long terme, c'est



Superbe version Amiga de Tennis Cup.


Tie Break : pas d'entraînement machine.

un atout majeur. Il faudrait prévoir, pour la prochaine version de ce soft, une option qui annule le tableau de pourcentage des joueurs, un mode de jeu « direct » qui vous place au maxima de votre forme. Signalons enfin que *Tennis Cup* use bien sûr du jeu en double (toujours avec deux fenêtre de jeu) et qu'il vous permet de choisir le type de sol de votre prochaine partie.

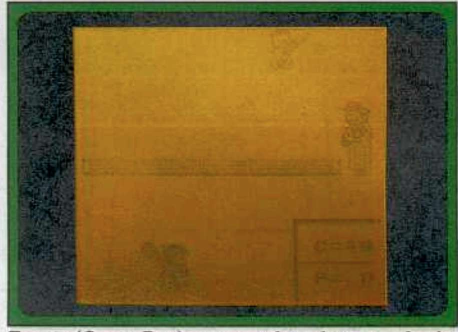
Des effets de balle pour déstabiliser votre adversaire

International 3D Tennis, ce logiciel sait parfaitement doser la difficulté. C'est l'un de ses atouts majeurs. Le joueur peut sélectinner quatre niveaux distincts. Dans tous les cas, votre sportif se place automatiquement sur la trajectoire de la balle. Le niveau Amateur fait, de plus, clignoter le joueur lorsqu'il faut tirer. Il gère aussi l'engagement. Très utile pour une bonne prise en main. En mode Semi-pro, le clignotant est maintenu mais il faut maintenant diriger la balle du service. Pour les deux modes restants, Pro et Ace, plus de clignotement. Le niveau Ace donne aussi accès au *spin*, les effets de balle qui déstabiliseront votre adversaire. Vous règlerez également le niveau du joueur machine de 1 à 15. Sur *I3DT*, on peut aussi jouer, soit contre l'ordinateur, soit contre un copain. Pas de jeu en double, mais des tournois et saisons complexes. Il est également possible de modifier le court (terre, ciment, etc.). Ce logiciel est finalement aussi riche que *Great Courts* ou *Tennis Cup*. Le dosage de sa difficulté est excellent.

Tie Break, les options de base sont de la partie. Le programme développe les jeux en simple et en double. Il est possible de choisir, en outre, deux durées de match (trois ou cinq sets) et de sélectionner pour chaque joueur une raquette spéciale (plus ou moins lourde, cordages variés). La différence entre telle ou telle raquette est sensible lorsque l'on maîtrise bien le programme. Avant cela, il est préférable de choisir une raquette moyenne. Comme *Great Courts* et *Tennis Cup*, on trouve dans les menus de *Tie Break* un mode Entraînement. Malheureusement, il ne s'agit pas d'un travail à la machine comme c'est le cas pour les deux autres logiciels. Ici, le match est joué comme dans les tournois. Seule différence, il n'influe pas sur les classements finaux. En conclusion, *Tie Break* aurait mérité un mode Machine ainsi qu'une option de vitesse du jeu.

World Court, très peu d'options, l'arcade avant tout ! Seule possibilités : le choix du nombre de joueurs, de la vitesse de jeu et du nombre de sets de chaque match. Ce tennis accepte le jeu en double. Côté vitesse, il utilise trois niveaux de jeu. Le plus simple est vraiment lent et sera réservé à l'apprentissage du contrôle des différents tirs. Reste l'option « démo » pour observer, en simple ou en double, un match entièrement géré par la machine. *World Court* possède un menu « option » des plus simples. Ce n'est pas là son atout majeur.

Tennis Ace (Sega), pas d'entraînement. Mis à part le choix du type de partie, simple ou double, un ou deux joueurs, et le choix du terrain, *Tennis Ace* ne varie pas tellement la difficulté de son jeu. Il est pourtant possible de sélectionner chacun des participants, en tenant compte bien évidemment des possibilités physiques de chaque champion disponible.


Tennis (Game Boy), une machine bien employée.

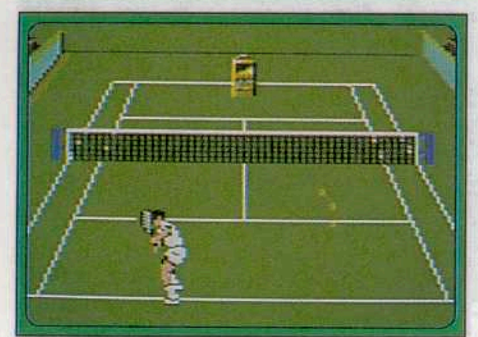
Tennis sur Game Boy, simple ! Peu d'options pour ce titre. Les quatre niveaux de jeu disponibles influent sur la vitesse des actions et la puissance du joueur micro. Sinon, vous choisirez seulement entre un ou deux joueurs.

Pour conclure et face aux programmes sur micros, l'arcade ne fait vraiment pas le poids en ce qui concerne les options de jeu, et la variété des parties.

LE MEILLEUR TENNIS EST...

Pour les consoles, le choix est un peu restreint puisque chacun des softs est en fait le seul ou le meilleur tennis disponible sur chacune des machines présentes dans ce Challenge. le *Tennis* de *Game Boy* est le seul disponible pour la « petite boîte magique ». C'est en plus un excellent programme qui obtient, dans le tableau récapitulatif, des notes confortables. Sur Sega, *Tennis Ace* m'a un peu déçu. Il est trop facile à jouer et la vision aérienne ne bénéficie pas de la souplesse d'un *Tie Break* et n'a pas vraiment ma préférence. Sur NEC, le programme testé dans ce challenge est un bon produit, souple et très ludique. Mais inutile d'espérer y retrouver le réalisme et la richesse des softs micro.

Restent maintenant quatre titres phares pour tenter votre ordinateur. En tête de liste, les deux grands du moment, *Great Courts* et *Tennis Cup*. L'un et l'autre ont déjà leurs défenseurs. mais après cette analyse complexe, *Tennis Cup* prend finalement l'avantage. Plus beau en ce qui concerne les mouvements des tennismen sur le court, plus complet et maniable dans la richesse et la sélection des coups, c'est à l'heure actuelle le tennis le plus redoutable du lot. *Great Courts* reste bien placé, même s'il apparaît graphiquement plus sommaire. Un seul atout plaide réellement encore en sa faveur, la rapidité de son jeu et la très bonne visibilité du court.

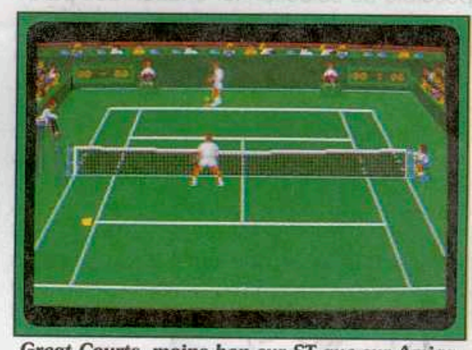


Great Courts, trop rapide sur CPC.

Tie Break reste à l'écart de ces deux monstres sacrés. Moins complet, moins réaliste avec son maniement automatique des joueurs, il mise sur l'originalité et possède quand même une jouabilité exemplaire, un graphisme simple mais précis, une animation excellente sur *Amiga*. Mais rien à voir avec ses deux challengers.
Quant à *International 3D Tennis*, il risque de ne pas « accrocher » les novices, tout simplement à cause de son graphisme « primaire » et de son option « caméra 3D » qui, il faut bien l'admettre, n'apporte pas grand-chose au jeu. En revanche, la richesse des tirs et le dosage très fin de sa difficulté en font un excellent produit, finalement tout aussi captivant que *Tennis Cup* ou *Great Courts*.

CLASSEMENT PAR MACHINE

Mis à part les jeux pour consoles, les quatre programmes testés dans ce challenge sont disponibles sur plusieurs machines. Voici un challenge « micro à micro », pour découvrir le meilleur tennis *PC*, *CPC*, *ST* ou *C 64*. Et attention, les conclusions ne sont pas du tout les mêmes sur *PC* que sur *Amiga* par exemple...
Tennis sur *PC*, deux titres en compétition. Alors que *Tie Break* n'est pas encore disponible à l'heure où nous rédigeons cet article, seuls *Great Courts* et *Tennis Cup* participent à ce challenge spécial compatibles. Et, oh surprise, là où *Tennis Cup* sur *Amiga* prenait l'avantage sur son confrère, la vapeur se renverse. La réalisation *PC* de *Great Courts* remporte le match haut la main. Toutes les options de jeu, toutes les critiques formulées plus avant restent d'actualité lorsque l'on compare ces deux versions *PC*. Mais de nombreux atouts et défauts font la différence entre les deux bests du tennis 90 sur compatibles.
Great Courts, version *PC, the best !* Le chargement du programme est facile et rapide. Le joueur peut choisir entre le contrôle clavier, souris ou joystick. La souris, jamais utilisée sur les versions *ST* ou *Amiga*, se révèle un partenaire de jeu d'une souplesse exemplaire. En plus de cela, *Great Courts* propose sept types de vitesse de jeu, qui s'adaptent en fait à des machines dont la puissance varie de 4 Mega pour les *XT* de base à 16 pour les *PC 386*. On peut ainsi, lors du chargement, choisir une vitesse précise, même si elle ne correspond pas, en théorie, au *PC* sur lequel on joue. Les graphismes de cette version sont de grande qualité. Le mode VGA n'est pas disponible, mais l'EGA s'en tire à merveille, avec des tableaux aussi beaux que ceux que l'on voit sur *Amiga*. En CGA, pour les machines de base, le résultat est de même très agréable. On approche du monochrome, sol noir, joueur d'une seule couleur... En revanche, la précision de sprites et la clarté du court n'entravent jamais l'action. Il reste à parler de l'animation de la partie. Lorsque l'on a sélectionné la bonne vitesse de jeu, tous les mouvements profitent d'une souplesse remarquable. Vraiment, le *PC* n'a ici plus rien à apprendre de ses compères *ST* et *Amiga*. Ah si, j'oubliais ! Les bruitages, puisqu'ils n'utilisent pas de carte sonore, sont vraiment bien réduits et lassants.

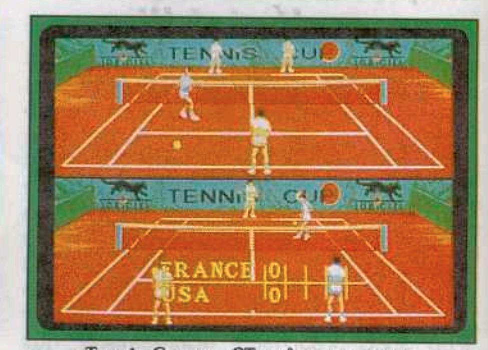


Great Courts, moins bon sur ST que sur Amiga.

Tennis Cup, version *PC*, de gros défauts. Autant la version *Amiga* décroche la timbale du challenge par soft, autant cette version n'arrive pas à la cheville de son homologue sur *PC*. N'exagérons pas, le jeu profite toujours de ses nombreuses options, du mode Jeu en double, des deux fenêtres qui permettent de ne jamais jouer en fond de court et enfin du réalisme des animations et de la gestion des joueurs. Mais quelques graves défauts risquent de briser votre plaisir sportif ! Tout d'abord, signalons que la notice ne fournit aucune explication en ce qui concerne le chargement ou le maniement de cette version *PC*. Et si un petit texte s'affiche, lors du lancement de la première partie, pour rappeler brièvement quelques touches utiles, je n'ai pas trouvé encore la touche qui permet de recentrer le joystick *PC* (existe-t-elle seulement ?). Résultat, impossible de jouer avec ma manette avant de l'avoir centrée à grand-peine sur un match « bidon ». Deuxième défaut, impossible de jouer à la souris. C'est bien dommage, surtout lorsque l'on s'est essayé à *Great Courts* avec ce même mode de maniement. Manque aussi le réglage de la vitesse de déroulement du jeu. Testé sur un *386*, *Tennis Cup* était vraiment trop rapide en mode CGA ! En ce qui concerne les graphismes, le VGA est ici utilisé, au contraire de *Great Courts*. Le résultat est bon. En CGA, les graphismes sont moins fins que ceux de *GC*. L'ensemble reste convenable néanmoins.
Le fana de tennis *PC* aura tout intérêt à se tourner vers *Great Courts* plutôt que vers *Tennis Cup*, sauf s'il ne peut se passer des options spéciales de ce dernier.

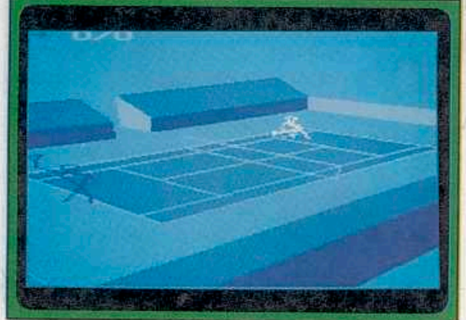
SUR ATARI UN MATCH SERRÉ

Tennis Cup sort légèrement appauvri de son adaptation sur *Atari ST*. Tout d'abord, il n'y a plus de scrollings latéraux lors des balles très extérieures. Personnellement, je ne le regrette pas trop compte tenu de la trop grande rapidité de ces sauts d'images qui gênaient parfois le joueur *Amiga*. Graphiquement, le résultat est très proche de celui obtenu sur *Amiga*. L'animation et le contrôle du joueur m'ont semblé légèrement moins précis sur *ST*. Enfin, les bruitages ont perdu un peu de leur qualité, bien que l'on profite toujours des synthèses vocales qui commentent le match.

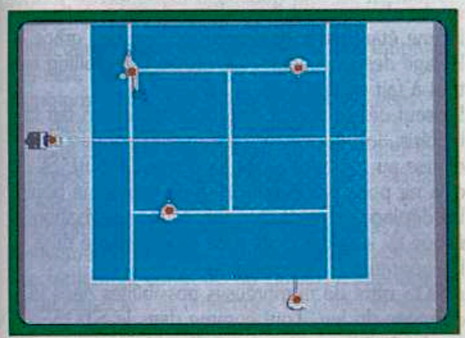


Tennis Cup sur ST, même remarque.

Great Courts, présente surtout des bruitages des rebonds de balle décevants, des « stong ! » lamentables. Le reste du jeu, de la qualité graphique à la souplesse de l'animation, tout reste quasiment inchangé.
Alors, *Great Courts* ou *Tennis Cup* ? Comme je l'ai dit, ma préférence va à *Tennis Cup*, plus riche et réaliste que son confrère. Mais c'est avant tout affaire de goût !
Tie Break, version *ST*, décevant ! Et oui, *Tie Break* est bien moins jouable sur *ST* que sur *Amiga*. Ce jeu, certes original, mais bien moins réaliste que *Tennis Cup* ou *Great Courts*, était agréable sur *Amiga* pour la beauté de son animation et ses dé-



Faire « tenir » I3DT dans un 8 bits : difficile !



Le jeu en double, une option absente sur 8 bits.

cors simples mais précis. Sur *ST*, l'écran de jeu est presque deux fois plus petit, et l'animation deux fois plus rapide. Même si l'on passe outre la moins bonne qualité des animations sonores, *Tie Break* sur *ST* ne mérite pas vraiment votre attention.
Conclusion, jouer au tennis sur *ST* est bien moins gratifiant que sur *Amiga*. On retrouve cependant, pour cette machine, le même classement : *Tennis Cup* et *Great Courts* en tête, à choisir selon vos goûts, avec toutefois une nette préférence pour *Tennis Cup*, et *Tie Break*.

QUAND LES 8 BITS S'EN MÊLENT

Great Courts, *Tennis Cup* et *International 3D Tennis* sont disponibles sur *Amstrad CPC*. *Tie Break* le sera prochainement.
International 3D Tennis sur *CPC*, ça passe, mais tout juste ! Le *CPC* a bien du mal à traduire la richesse des options de ce programme. Le jeu est très lent. Graphiquement, l'adaptation *CPC* profite de la simplicité du dessin des joueurs, du court. En fait, c'est surtout au niveau des vues que *I3DT* perd le plus d'atouts. Si l'on peut encore observer le court sous une dizaine d'angles distincts, il est désormais impossible de personnaliser sa vue, comme c'était le cas sur *Amiga*. Pour conclure, *I3DT* est moins passionant sur *CPC* que sur *Amiga*. Mais, puisqu'il conserve toutes sa richesse de mouvements et de tir, il reste bien placé face à *Tennis Cup* et *Great Courts*. Amateurs de simulation précise sur *CPC*, voici un soft fait pour vous séduire.
Tennis Cup, superbe ! Très bonne adaptation pour ce tennis CPC. Un seul regret, le jeu en double a disparu. Mais on retrouve ici tous les atouts des versions *Amiga* ou *ST*, l'animation, le graphisme des sprites, le réalisme des mouvements et la grande maniabilité des coups.
Great Courts, bien trop rapide. La version ne fait pas le poids face à *Tennis Cup*. Le terrain de jeu est tout petit, le jeu bien trop rapide. Bien sûr, les options et le maniement des joueurs sont inchangés face aux versions 16 bits. Mais le plaisir de jouer n'y est plus. Cent fois plus coloré que *Tennis Cup* ou *International 3D Tennis*, ce soft est le plus « beau » tennis disponible sur *CPC*. C'est aussi le moins jouable !
Conclusion, seuls *Tennis Cup* et *International 3D Tennis* mériteront d'entrer dans votre ludothèque, le premier pour sa maniabilité, le deuxième pour son originalité et la complexité de sa simulation. Pas de *Great Courts* au menu. Ce programme était pourtant plus séduisant que son confrère en version *PC*. Comme quoi en micro aussi il y a des exceptions aux règles.
Pour la fin de ce challenge, un dernier match, sur *Commodore 64* cette fois. Ici, pas de problème, seul *Great Courts* est actuellement disponible sur votre machine. Cela vaut-il le déplacement ? Oui, mille fois oui ! Que les amateurs de tennis et fans du *C 64* se réjouissent... *Great Courts* est une petite merveille sur leur machine ! Le graphisme du court et des sprites est réussi, même si la balle est un peu pâle face aux couleurs de fond. Côtés animation et réponse à la manette, *Great Courts* affiche une jouabilité remarquable. Les bruitages sont en revanche très dépouillés. Il reste enfin de nombreuses options, plus en fait que sur *CPC*. On retrouve ici l'entraînement deux joueurs, le travail à la machine, et bien sûr les tournois. Un seul regret : tout comme la version *CPC*, il est impossible de sauvegarder des joueurs gagnants. Un très bon programme cependant.
Voilà, il ne nous reste plus qu'à vous offrir le tableau récapitulatif de toutes les données regroupées dans ce challenge. A vous maintenant de faire votre choix !

Olivier Hautefeuille

	GREAT COURTS	INTERNATIONAL 3D TENNIS	TENNIS (GAME BOY)	TENNIS ACE (SEGA)	TENNIS CUP	TIE BREAK	WORLD COURT (NEC)
Jouabilité :	★★★★★★	★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
Réalisme des mouvements	★★★	★★★★	★★	★★★	★★★★★	★★★★	★★
Variété des mouvements	★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★	★	★★★★
Vision du terrain	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★	★★★	★★★★★	★★★★★
Richesse des coups	★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★
Maniement des coups	★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★
Prise en main	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
Jeu en double	non	non	non	non	oui	oui	non
Dosage de la difficulté	★★★★	★★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★
Modification de la vitesse de jeu	non	non	non	non	oui	non	non
Mode entraînement machine	oui	non	non	oui	oui	non	non
Pour :	Une animation fluide, un grand terrain de jeu, la jouabilité est à son maximum	Une grande richesse et maniabilité de coups, un très subtil dosage de la difficulté.	Jouabilité et maniabilité « arcade ».	*Tennis Ace* séduira les débutants...	Une grande richesse des coups, un maniement facile et précis, une gestion des joueurs complexe.	Un soft original, l'animation est très souple sur *Amiga*.	Jouabilité et maniabilité « arcade ».
Contre :	On pratique en fait peu de coups, et les contrôles sont délicats, peu précis. Absence de jeu en double.	Les graphismes ne sont pas encourageants, les trajectoires des balles sont parfois peu précises.	Dessin et mouvements des joueurs peu réalistes.	Un jeu trop facile. La vision aérienne est trop éloignée.	La taille réduite des écrans, la mauvaise visibilité de la balle adverse à l'engagement.	Peu réaliste, moins complet que *Tennis Cup* ou *Great Courts*.	Dessin et mouvements des joueurs peu réalistes.
Adaptation sur d'autres machines	PC : ★★★★★ ST : ★★★★ CPC : ★★	CPC : ★★★	–	–	PC : ★★★ ST : ★★★★ CPC : ★★★★★	ST : ★★ CPC : attendu	–

AMOS

Des idées de jeux chatouillent votre imagination délirante et vous brûlez de les concrétiser. Le basic de l'*Amiga* n'est pas vraiment l'idéal et le STOS, un langage spécial jeux, n'existe que sur *Atari ST*. Mais voilà qu'arrive AMOS, une version nettement améliorée du STOS, destinée à l'*Amiga*. Jacques Harbonn enthousiaste, vous engage tous à vous mettre au travail sans délai !



Jeu de plates-formes réalisé grâce au langage AMOS.

AMOS est à l'*Amiga* ce que le STOS est à l'*Atari ST* : un basic disposant de puissantes instructions dédiées au jeu. Son auteur, François Lionet, ne s'est pas contenté d'effectuer un simple transcodage d'une machine à l'autre. Il a su mettre à profit les capacités supplémentaires de l'*Amiga* et corriger la très grande majorité des lacunes du STOS. La première chose à faire lors du premier lancement d'AMOS est d'appeler le programme Config-AMOS qui se charge de configurer ce basic. En effet, au lancement, AMOS fonctionne en clavier Qwerty et le classique SETMAP F du Worckbench ne vous sera ici d'aucune utilité, AMOS utilisant son propre codage clavier. Ce programme de configuration vous permettra aussi de personnaliser finement AMOS, tant pour les messages d'erreur, que pour les touches de fonction, ou les paramètres de l'éditeur et de l'interpréteur. Il ne vous reste plus, ensuite, qu'à sauvegarder votre configuration. AMOS accepte parfaitement de travailler sur un *Amiga 500*, mais une extension mémoire est recommandée pour les programmes importants. Ce basic travaille en deux modes : Direct pour tester immédiatement les effets d'une instruction, et Programmation, plus classique. L'éditeur est très agréable d'emploi. Il autorise, si la mémoire le permet, le chargement de plusieurs programmes (un seul étant actif à la fois), ainsi que d'accessoires (programmes co-résidents). Les fonctions du menu sont regroupées dans un bandeau supérieur, le maintien du bouton droit de la souris faisant apparaître un menu supplémentaire dédié principalement aux opérations sur disque, tandis que la sélection de certaines options du menu ouvre la porte à d'autres menus complémentaires. Tout ceci reste malgré tout très simple d'emploi, d'autant que toutes les fonctions sont doublées au clavier. Contrairement au STOS, AMOS se passe allègrement des numéros de lignes. Toutefois rien ne vous empêche de les utiliser. Deux fonctions permettent d'améliorer grandement la lisibilité des listings : l'indentation des lignes de programmes et le repliage des procédures (à la manière du GFA). On trouve aussi les indispensables fonctions de recherche-remplacement (qui, comme le GFA, ne fonctionnent pas sur le contenu d'une procédure repliée) et le couper-copier-coller. Outre le déplacement au sein du listing grâce aux flèches de direction ou les ascenceurs, l'éditeur offre toutes les facilités pour aller de mot en mot, de page en page, directement au début ou à la fin du listing, etc. On regrettera l'impossibilité de se rendre directement à une ligne donnée, cette lacune étant assez facilement contournée grâce à l'usage des marqueurs. La vitesse de scrolling est tout à fait correcte.

Le seul défaut de cet éditeur concerne en fait la bufférisation du clavier (le curseur continue sa course au moment après l'arrêt de l'appui). Si cela ne pose pas encore trop de problème pour les déplacements du curseur, cette bufférisation risque de s'avérer nettement plus gênante dans les opérations d'effacements.

AMOS offre de nombreuses possibilités dans le domaine du jeu. Tout comme dans le STOS, musique et animation sont effectuées sous interruption, ce qui simplifie grandement la tâche du programmeur. AMOS peut travailler dans tous les modes de l'*Amiga*, y compris en HAM (ce qui permet d'accéder aux 4096 couleurs simultanées à l'écran avec, cependant, conflit de proximité) ou en EHB (ce qui autorise 64 couleurs simultanées sans conflit cette fois). La taille de l'écran est laissée à votre convenance, rien de vous empêchant de définir un écran virtuel beaucoup plus grand que l'écran pysique. La gestion d'écran offre de nombreuses possibilités ; combinaison de deux écrans en un seul (comme un calque), facilitant beaucoup le scrolling différentiel, copie d'écran, scrolling d'une zone d'écran dans le sens et à la vitesse voulus, multiples effets d'apparition ou de disparition d'image, rotation des couleurs, arc-en-ciel, zoom d'amplitude réglable d'une zone de l'écran, création d'écran par blocs. Tous les problèmes de synchronisation d'affichage sont facilement réglés par l'emploi de *Wait Vbl* qui attend la fin du balayage écran. Les bidouilleurs disposent même des instructions pour modifier la *copper list* (le *copper* est le co-processeur qui gère l'aspect de chaque ligne d'affichage), à leurs risques et périls bien entendu, la gestion de la *copper list* n'étant pas à la portée du programmeur débutant.

AMOS dispose bien évidemment des sprites d'une taille maximum de 16x255 pixels. Leur nombre est limité à 8 sprites 3 couleurs ou 4 sprites 15 couleurs, mais de nombreuses facilités permettent d'en augmenter considérablement le nombre apparent. Si les limitations des sprites vous gênent, rien ne vous empêche de recourir aux *bobs (Blitter Objects)*, qui mettent à profit les capacités de traitement graphique du *blitter*. Le nombre et la taille des *bobs* ne sont limités que par la taille mémoire et ils peuvent disposer de 64 couleurs. En revanche, ils se montrent un peu plus lents et



Des sprites et des bobs à gogo !

surtout consomment beaucoup plus de mémoire. *Bobs* et sprites disposent de multiples instructions spécifiques qui rendent leur emploi très aisé. De plus, tous les problèmes de clignotement lors des déplacements des *bobs* sont gérés de manière transparente grâce à l'emploi de deux instructions : double buffer et autoback. AMOS travaille alors sur deux écrans en alternance (pysique et logique) et synchronise les opérations de dessin avec les mouvements des *bobs*. Sprites et *bobs* peuvent être facilement contrôlés au clavier, à la souris ou au joystick. Les détections de collision sont très complètes. L'animation de ces objets passe par un langage propre (amal), s'apparentant au basic, et interne à AMOS. On dispose de toutes les facilités de déplacement, d'animation, de test et de branchement, de mémorisation des déplacements. Amal peut contrôler 16 animations différentes sous interruption ou 64 directement à partir d'AMOS (mais les animations sont alors moins fluides). Les routines d'animation ont été fortement optimisées par rapport à celles du STOS, les animations sous interruption ralentissent beaucoup moins le programme. Le son n'est pas en reste depuis les bruitages divers, jusqu'à la



Usine à fabriquer des sprites.

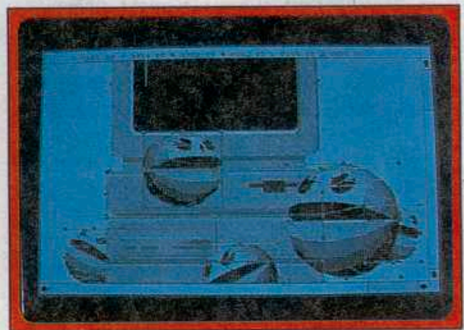
restitution d'un échantillonage sonore au tempo voulu, en passant par la programmation simple du processeur sonore pour la musique, avec contrôle sur les quatre canaux du volume, de la forme de l'onde et de l'enveloppe. AMOS met aussi à profit le programme de synthèse vocale du Worckbench (mais attention, les phonèmes sont en anglais). Les possibilités d'AMOS pour le jeu sont particulièrement vastes.
Cette richesse ne s'est pas faite au détriment des instructions plus classiques de programmation, loin de là. Les procédures sont au rendez-vous (rappelons que les procédures se rapprochent des sous-programmes appelés par Gosub des basics classiques). Ces procédures sont gérées d'une manière un peu particulière mais qui ne pose en fait aucun problème. Toutes les variables utilisées dans une procédure sont considérées comme locales. Rien ne vous empêche bien entendu de définir des variables globales valables pour une procédure ou pour tout le programme, et de transmettre des variables du programme à la procédure ou inversement.
En revanche la gestion des variables n'est pas exempte de critiques. Il n'existe que trois types de variables : chaîne, entière et réelle (ces deux dernières codées sur 4 octets, les variables entières étant l'option par défaut). Mais surtout, AMOS n'attribue que 10 K par défaut pour l'ensemble des variables et seule l'exécution du programme vous permettra de savoir si cette valeur est suffisante pour les tableaux et les variables internes de boucles ou s'il faut modifier le buffer en conséquence. La gestion des chaînes de caractères est très complète avec, même, inversion ou soustraction de chaînes, et utilisation des différentes polices classiques ou graphiques du Worckbench. Les instructions graphiques disposent de nombreuses figures pré-définies (rectangle, ligne, cercle, ellipse, polygone), remplis ou non, ainsi que du remplissage des figures fermées à l'aide de diverses trames ou du mode Clipping (limitation des opérations graphiques à une zone de l'écran). Les instructions de test, de branchements conditionnels ou non, et de boucle, très riches, n'appellent aucune critique. On y trouve, entre autres, l'exécution à intervalles réguliers de sous-programmes ou de procédures. La gestion de fenêtres (sans limitation de leur nombre en dehors de l'occupation mémoire) est très aisée avec changement de taille, barre d'informations, ascenceurs, etc. Les menus déroulants et en cascade disposent d'instructions simples et puissantes ainsi que la souris (scanning permanent d'une ou plusieurs zones d'écran). Les manipulations de bit sont assez riches et AMOS peut appeler une routine en langage machine ou un autre programme AMOS (parfait pour les jeux à niveaux). Enfin quatre instructions permettent d'utiliser les librairies internes (Dos, Exec, Graphics et intuition). AMOS est livré avec un certain nombre de programmes complémentaires : configuration (dont nous avons déjà parlé), éditeur et capture de sprites, convertisseur de fontes, transcodeur et gestionnaire d'échantillons sonores, installation sur disque dur, éditeur de blocs (pour construire facilement les différents éléments de vos écrans de jeux), *linker* (pour lier deux programmes qui n'en feront plus qu'un), et enfin éditeur de clavier. Si vous avez renvoyé votre carte de garantie, vous bénéficierez en outre d'une troisième disquette contenant l'éditeur de menus, l'éditeur Amal, deux convertisseurs (*Soundtracker* et *Sonix*), Sprites 600 (les 600 sprites du STOS) et le *Run Only* (indispensable pour commercialiser vos programmes). Outre ces utilitaires, quatre programmes de jeux sont proposés (un *Asteroid*, un jeu d'action type échelles, un jeu d'aventure graphique et un éducatif), démontrant les remarquables capacités d'AMOS dans ce domaine. Le manuel (en anglais) est clair et complet (en dehors des bibliothèques de l'*Amiga*, juste mentionnées). De plus, de nombreux chapitres sont agrémentés par un grand nombre de programmes d'exemples fournis sur les disquettes.
AMOS est un excellent basic dédié au jeu, mais à son aise dans d'autres domaines. De très réels progrès ont été réalisés depuis le STOS. Nous attendons avec impatience le compilateur qui permettra d'accélérer encore le déroulement des programmes. A vos claviers, donc, pour nous concocter un superbe *BlockTris* (l'habile conjonction de *Block Out* et de *Welltris* bien sûr !), (disquettes Mandarin Software pour *Amiga* ; Prix : nc).

Jacques Harbonn

Arabesque

Le dessin en bitmap (point par point), c'est plus difficile mais c'est bien plus beau que le dessin vectoriel (par calcul). *Arabesque* se tire de l'embarras avec aisance : il fait les deux !

Arabesque est le premier logiciel de dessin offrant un travail en mode bitmap et en mode vectoriel et permettant même le transfert d'une image d'un mode à l'autre. Il fonctionne sur *Atari ST*, 1040 au minimum, et en monochrome uniquement. Au démarrage, le programme vous propose de travailler en mode bitmap sur l'un des vingt écrans disponibles. Toutes les fonctions sont regroupées au sein d'un panneau mobile tandis que les ascenceurs permettent de se déplacer au sein de la page si celle-ci dépasse la taille de l'écran. Le programme est géré à la souris (doublée au clavier) et l'ergonomie est excellente grâce à l'usage judicieux des deux boutons. Quelques rares fonctions nécessitent l'emploi supplémentaire d'une touche clavier. On retrouve bien évidemment toutes les fonctions classiques de dessin : dessin à main levée, droites, lignes brisées,... Ces fonctions peuvent être paramétrées selon le GEM : épaisseur et type du trait, aspect des extrémités des droites, mode, remplissage automatique des figures fermées par la trame sélectionnée. Tous ces tracés peuvent être fait à l'aide de l'une des 24 brosses redéfinissables. Le tracé des figures pré-définies est bien pensé car on peut positionner l'objet après l'avoir créé. La gomme est de taille réglable et complétée par un *undo*, et



Les gloutons de la micro.



Une bande dessinée à l'américaine : facile avec Arabesque.

l'effacement de l'écran ou de la page complète. De nombreuses fonctions complètent cet éventail de base. Le spray est réglable tant en taille qu'en vitesse et pulvérise trame ou motif. Le remplissage des figures fermées est encore

Le menu dessin est traditionnel.

plus riche. Vous disposez de trois jeux de 36 trames, le troisième jeu étant éditable pour créer les trames ou motifs de votre choix. Vous pouvez encore remplir votre figure à l'aide d'un dégradé de sens quelconque (y compris dans le sens radial ce qui est très rare) ou par un bloc préalablement défini. Dans ce cas, le remplissage peut s'effectuer de deux manières : soit l'intégralité du bloc est inclus dans la figure, avec les déformations éventuelles, soit seulement une partie du dessin du bloc est transférée, sans déformation cette fois. La loupe de grossissement variable travaille en temps réel et accepte toutes les options de dessin. Le mode texte permet d'écrire dans la fonte, le sens et les attributs de son choix mais il n'est pas possible de régler directement la taille des caractères. *Arabesque* dispose du mode Clipping qui permet de ne travailler que sur une zone restreinte de l'écran, le reste étant protégé. Les fonctions de bloc ouvrent la porte à toutes sortes de manipulations. Les blocs sont définis soit par le classique rectangle, soit plus librement par un trait fermé dessiné à main levée. Une fois le bloc constitué, on peut le modifier à loisir.

Arabesque dispose aussi d'un mode 3D qui permet de dessiner très facilement un grand nombre de figures en relief (sans calcul des faces cachées toutefois). Enfin le mode Pleine Page permet de se rendre compte de l'aspect de la page entière, mais sans possibilité d'intervention directe dans ce mode bitmap. Comme on le voit, le soft dispose donc de toutes les facilités pour le dessin bitmap, en dehors de la fonction texte, un peu limitée.

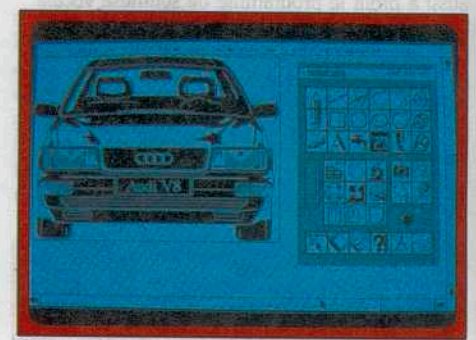
Voyons maintenant le mode vectoriel. Le dessin y est constitué de droites ou courbes fixées par des points d'ancrage. Le passage d'un mode à l'autre s'effectue d'un simple clic. Il est tout aussi simple de transférer une zone de dessin d'un mode à l'autre. Toutefois, en cas de passage du mode bitmap en mode vectoriel, les points d'ancrage concernent les contours du bloc et non les éléments constitutifs du dessin, ce qui limite d'autant les possibilités de manipulations. De plus, la conversion d'une image vectorielle en image bitmap peut être assez longue si le dessin est complexe. Deux écrans sont disponibles dans le mode vectoriel. Le fonctionnement est ici complètement différent, chaque élément de dessin formant un objet pouvant être manipulé indépendamment. On retrouve les primitives de dessin du mode précédent (mode 3D excepté), la loupe, la gestion des blocs, le mode texte ainsi qu'une grande partie des manipulations diverses déjà décrites dans les fonctions de bloc du mode bitmap. Malgré sa lenteur, le mode vectoriel permet de travailler l'ensemble de l'image sur un seul écran, quitte ensuite à changer d'échelle (sans perte de qualité, rappelons-le) pour adapter le dessin à la résolution de l'imprimante. Les objets peuvent être déplacés indépendamment les uns des autres pour un positionnement parfait. Dans le même ordre d'idées, on peut aussi déplacer les points d'ancrage pour modifier l'aspect d'une figure. De plus, le remplissage s'adaptera automatiquement à la nouvelle forme. Pour faciliter le travail, il est possible de travailler, conjointement sur plusieurs objets groupés puis de les séparer ensuite. En mode vectoriel, l'option Pleine Page autorise toujours le travail avec les différents outils de dessin.

Les formats de sauvegarde sont assez complets. Outre le format propre à *Arabesque*, le programme accepte les formats IMG, STAD, Degas et IFF (celui de l'*Amiga*) en mode bitmap, ainsi que le format GEM-Métafiles en mode vectoriel et les images peuvent être exportées vers *Publishing Partner Master* (l'un des deux grands logiciels de PAO sur *ST*). L'impression donne d'excellents résultats même avec une banale 9 aiguilles. Le manuel en français explique clairement toutes les fonctions et fournit même toutes les indications utiles pour composer son propre driver d'imprimante.

Arabesque, le premier à réaliser la conversion automatique des images du mode bitmap au mode vectoriel, est un excellent programme de dessin en monochrome, aussi à l'aise dans chacun des modes de travail. Il intéressera en particulier ceux qui visent une impression ultérieure (disquette Upgrade pour *Atari ST* 1040 et plus ; Prix : 990 F). Jacques Harbonn

Deluxe Paint Animation

Meilleur logiciel de DAO sur *PC*, *Deluxe Paint Animation* n'est rien d'autre que *Deluxe Paint III*... Vraiment un logiciel de luxe !



Quarante images vont défiler sur l'écran.

Deluxe Paint Animation est en fait un remake de *Deluxe Paint III* testé sur *Amiga* (*Tilt n° 67 page 88*). Ce dernier offrait, en plus des puissantes capacités de dessin qui ont fait le succès de cette gamme de logiciels, des fonctions d'animation tout aussi performantes. Le soft testé ici est donc très semblable à *DP III*. Pour les possesseurs de *PC*, c'est l'outil idéal,

tant pour le dessin (plus souple que *Deluxe Paint II*) que pour l'animation.
La présentation de votre écran de travail est classique. Menus déroulants sur le haut, pavé de fonctions sur la droite. Les connaisseurs retrouvent les icônes bien connues, dessin à main levée, cercle, boîte, vaporisateur, etc. La gestion de ces fonctions est plus compacte et performante que celle des versions antérieures. A la souris, l'icône « pavé » ouvre par exemple les rectangles pleins ou vides, mais gère aussi le style de tracé (nombre de points), la texture du remplissage et les fonctions d'animation. C'est bien sûr dans ce domaine que *Deluxe Paint Animation* marque le plus de points. Le contrôle des *frames* (chaque dessin dont l'enchaînement constitue finalement votre animation) est très maniable. L'utilisateur jongle avec le pavé numérique pour changer de *frame* et utilise aussi un écran annexe, une planche de travail où il peut tout à loisir créer un décor, un sprite, avant de l'intégrer à l'un ou plusieurs des dessins. Comme *DP III*, ce soft permet aussi l'utilisation



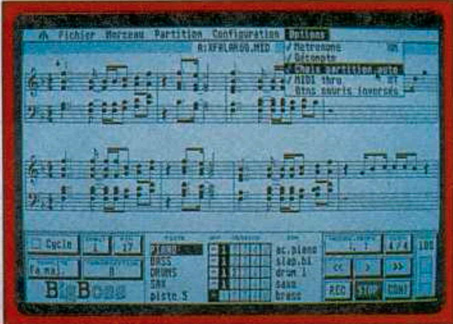
Les icônes qui ont fait le succès de DP II.

de brosses animées, la création automatique de mouvements, l'intégration de perspective, etc. S'il est aujourd'hui le programme de DAO le plus performant sur *PC, Deluxe Paint Animation* pose aussi des conditions d'utilisation assez strictes. Côté matériel, ce soft ne fonctionne qu'en mode VGA ou MCGA (256 couleurs sous 320x200 pixels). De même, bien que conçu pour toute la gamme *PC* et *PS/2, DPA* ne supporte pas les « petites machines », 5 Mo de votre disque dur seront en effet utilisés par le programme et, même avec une mémoire de plus de 640 ko, certaines fonctions ne trouvent pas la place mémoire nécessaire pour travailler. En revanche, grâce à une gestion temps réel du disque dur, l'utilisateur n'est pas vraiment limité quand au nombre de *frames* de son animation. *Deluxe Paint Animation* est présenté par une notice très bien conçue, qui vous mène pas à pas vers une connaissance extrême de toutes les fonctions disponibles. Un seul regret à ce propos, cette notice est rédigée en anglais ! Outil performant pour les professionnels comme pour les amateurs éclairés, ce programme atteint aujourd'hui le top niveau des soft de DAO et animations sur compatibles. Mais l'investissement est lourd, tant en ce qui concerne le prix du programme que de la machine nécessaire à sa gestion... Pour les plus fortunés donc, un placement sûr (disquettes Electronic Arts pour *PC*, prix : 1 600 F).

Olivier Hautefeuille

Big Boss

Ce séquenceur de poche permet aux musiciens équipés MIDI de jouer seuls... mais accompagnés. Chaque instrument peut enregistrer plusieurs pistes sur un même morceau.

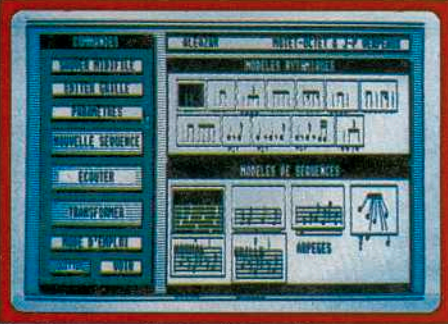


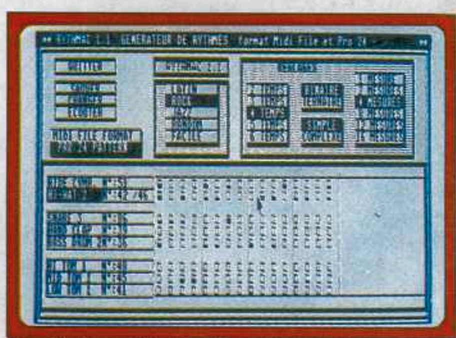
Un quartet d'enfer...

Il nous a semblé important de vous rappeler l'existence de ce logiciel de MAO, développé en début d'année, et dont nous attendons les nouvelles versions pour le prochain salon de la musique. *Big Boss* fonctionne sur *Atari ST* en standard MIDI. Il s'agit en fait d'un petit séquenceur d'une grande simplicité d'emploi. Grâce aux touches de type magnétophone, on peut tout aussi bien lancer l'écoute, rembobiner, enregistrer, etc. Ce programme offre au musicien un orchestre de poche, fiable, performant s'il dispose de synthés convenables, et surtout maniable. Qu'il s'agisse des morceaux pré-programmés ou de vos propres créations, la partition de chaque piste peut défiler à l'écran. Modification du tempo, transposition, cycle d'un certain nombre de mesures, le batteur coupera par exemple la piste rythmique pour jouer sur la basse, le piano, le saxo...
Ses deux atouts principaux : sa maniabilité et la qualité des morceaux disponibles sur la disquette. Un bon programme, pas trop cher et vraiment intéressant (disquette RNS pour *Atari ST* monochrome. Prix : E). Olivier Hautefeuille

Motet Octet :
deux utilitaires de MAO

Après leur fameux *Répétition*, Motet Octet se lance dans la « musique aléatoire », *Aleazar* pour l'harmonie, *Rythmac* pour le rythme, des programmes dont l'utilité reste à prouver...


Une formule rythmique (Aleazar).



Une fenêtre boîte à rythme (Rythmac).

Sur la lancée de *Répétition* (test dans *Tilt* n° 76 page 100), la société Motet Octet présente en avant première du Salon de la musique 1990 deux petits utilitaires de MAO, *Aleazar* et *Rythmac*. Tous deux ont trait à la création aléatoire de séquences musicales.
Sur *Aleazar*, l'utilisateur décide d'un mode de création (arpège, grille d'une même tonalité, etc.) puis lance l'écoute. Gérée sur plusieurs canaux MIDI, la séquence jouée peut être modifiée, tant au niveau de l'harmonie que du rythme.
De son côté, *Rythmac* effectue la même opération, mais pour batterie cette fois. Choisissant une sélection des formules rythmiques, le créateur laisse agir le soft pour découvrir de nouvelles séquences... Ces deux programmes sont certes très originaux. Leur utilisation est cependant assez restreinte. Seuls seront intéressés les amateurs de dictée de notes (sans correction), les créateurs qui recherchent de nouvelles ambiances sonores ou les batteurs qui pourront, avec *Rythmac*, travailler d'oreille un grand nombre de séquences rythmiques. Pour les autres, circulez y'a rien à écouter ! (Disquette Motet Octet pour *Atari ST*. Prix de chaque disquette : C).

Olivier Hautefeuille



★ EXCEPTIONNEL ★
COMPIL SIMULATION DE VOL
CONTIENT :
STRIKE FORCE HARRIER
CHUCK YEAGER'S Advanced Flight Trainer
ELECTRONIC ARTS
UBI SOFT
présente :
169F Amstrad K7
229F Amstrad Disc
299F IBM PC et compatibles
LES DIEUX DU CIEL...
... LA COMPIL QUI DÉCOIFFE !!!
Pour vous 6(*) hits de la Simulation de vol réunis en une superbe compil qui vous fera voler à MACH 3...
STRIKE FORCE HARRIER
...« La meilleure simulation de zone de guerre jamais produite ». (Sinclair User).
Strike Force Harrier vous met aux commandes d'un des chasseurs britanniques les plus passionnants...
CHUCK YEAGER'S
Advanced Flight Trainer
Partant de la limite de l'espace, vous foncez vers la terre à Mach 3. Soudain votre appareil se met en vrille : il vous reste 8 s. pour éviter le crash...
Note 912 par ACE Magazine, 95 % par Zrap Zizzler.
TOMAHAWK ←
1940, vous êtes le dernier espoir...
COLLISION WARNING
PLANES 03
SCORE
ACE 2
PILOT TWO
→ ATF
Un excellent simulateur de vol de combat !
ACE
ACE2
Avec votre jet AWAT armé de missiles, vous représentez le dernier espoir pour venir à bout des flottes ennemies. Le sort de votre pays est entre vos mains...
Version IBM PC et Compatibles
* CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER
* STRIKE FORCE HARRIER
* Ace
* Ace2
Version AMSTRAD Disc + K7
* CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER
* STRIKE FORCE HARRIER
* Ace
* Ace2
* Atf
* Tomahawk
Photos d'écran sur différents formats ; les autres versions peuvent varier.
Chuck Yeager © Electronic Arts.
Strike Force Harrier © 1987 Mirrosoft Ltd.
ACE + ACE2 © 1989 Artronic Products Ltd.
ATS, Tomahawk © 1986 Digital Intégration.
(*) Voir détail des titres par format ci-dessus.
UBI SOFT
Entertainment Software
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

Courier Helvetica AvantGarde HelveticaNarrow Bookman Times-Roman New

Impressions sans dépressions

Comme on dit en informatique, il y a le hardware, le software et le tout mélangé donne le *foutware*. L'utilisation d'une imprimante connectée à un ordinateur est une illustration presque parfaite de ce que signifie ce dicton. En général, le mode d'emploi des imprimantes ne brille pas par sa simplicité et ne fait qu'obscurcir l'idée qu'on se fait de son fonctionnement. François Dupin tente courageusement d'éclairer votre lanterne. Attention de ne pas vous brûler !

Je vous demande de me dessiner un A. Suivant votre âge et votre culture, je n'obtiendrai probablement pas le même résultat. Si vous utilisez un stylo bille ou une plume Sergent Major, la forme ne sera pas la même. Il s'agit pourtant toujours d'un A. Quoique... ! Si je le prononce à l'anglaise "ei", et si vous n'êtes pas au courant de mes origines, il y a peu de chance que le résultat corresponde à mon attente.

Une bonne partie des problèmes que l'on rencontre en branchant une imprimante sur un micro sont de ce type. D'ailleurs je vais vous raconter une histoire.

Ma fille qui n'a pas encore six ans me sert de répondeur. Elle ne sait pas encore écrire mais elle sait déjà compter. Je lui ai concocté un tableau. Dans chaque case du tableau, j'ai collé une lettre de l'alphabet (genre Letraset). On obtient 27 cases numérotées de 0 à 26 (0 correspond à un blanc). Ainsi, lorsque j'appelle à la maison et qu'elle répond au téléphone, je peux lui dicter des messages. La méthode est simple. Je lui donne un numéro et elle choisit dans les paquets de lettres une lettre semblable à celle qui est dans la case correspondant à ce numéro. Puis elle la colle sur une feuille. Elle n'a aucune idée de ce qu'elle écrit, mais ça marche.

Mon histoire peut vous paraître stupide. Cependant, ce système certes peu évolué, est celui qu'utilisent généralement les micros pour faire fonctionner les imprimantes auxquelles ils sont reliés.

Arrête de décoder

Les problèmes que l'on peut rencontrer dans ce cas sont les mêmes que ceux que je rencontre avec ma fille. Par exemple. Une fois, elle avait perdu la feuille. Avec son petit copain, ils ont décidé de la reconstituer en recopiant le clavier de l'ordinateur (pas bête, la guêpe). Hélas, ils l'ont recopié dans l'ordre du clavier. Vous imaginez la surprise de ma femme lorsqu'elle a voulu relire le message en rentrant le soir à la maison. Au lieu de : *« Chérie, je serai en retard ce soir. Nous avons une réunion au bar d'en face. »* il y avait : *« Eikot pt ltkaotf ktmakr et lgok fgwl axgfl wft ktwfqgf aw zak r tf yaet. »*
J'ai pu reformuler mon message en changeant la correspondance entre les lettres et les numéros. Ce principe s'appelle du codage d'information et la table de correspondance est un code.
Une autre fois, elle avait perdu le paquet de lettres autocollantes. Alors elle s'est décidée à prendre mon message en recopiant chaque lettre à la dictée. Elle avait réinventé une sorte de mode graphique, beaucoup plus lent, il faut le reconnaître. Certaines imprimantes possèdent aussi le mode graphique que nous verrons plus tard. Mais revenons à nos codes.
En fait, très peu d'ordinateurs utilisent mon code. La grande majorité des machines actuelles disposent d'une table basée sur le code « normalisé » ASCII (*American Standard for Information Interchange* – Code américain standard pour l'échange d'information). Hélas, trois fois hélas !
Cette norme date d'une époque où vous n'étiez probablement qu'une étincelle dans le regard de votre père. Ce code ne comprend que 128 cases dont 32 sont utilisées pour la cuisine interne – nous verrons plus tard. Cela nous laisse 96 caractères utilisables. Ce qui, compte tenu des majuscules, minuscules, des chiffres, des signes de ponctuation, symboles monétaires ou autres ne laisse pas beaucoup de place à la fantaisie et en particulier aux lettres accentuées chères à la langue française.



Dans un premier temps, quelques lettres accentuées vont remplacer certains caractères jugés moins utiles (je me souviens que nous ne disposions pas de minuscules quand j'ai commencé l'informatique. Au moins, cela réglait les problèmes d'accents) :
"[" devient "°", "/" devient "ç". J'en passe et des meilleures. Quant à l'accent grave et au tréma, ils seront traités en deux temps : vous tapez l'accent, le curseur ne bouge pas, puis vous tapez la lettre que vous voulez mettre dessous. En fait, il faut au moins trois caractères pour coder cela, l'accent, un retour en arrière d'un caractère, puis la lettre à accentuer. Les petits heureux qui possèdent encore un *Thomson* (*TO 7-8-9...*) ont la chance de bénéficier de ce sytème de codage. Pour les rassurer, disons tout

Jeu de caractères ASCII.

```
!"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_
`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~※
```

Courier Helvetica AvantGarde HelveticaNarrow Bookman Times-Roman Ne

simplement que sous Unix, avec différents terminaux, les problèmes d'accents ne sont pas non plus de la tarte – si vous me passez l'expression.

Jeu de caractères ASCII (version française).

```
!"£$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
àABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ°ç§^_
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzéùè¨▒
```

Les ordinateurs progressant de jour en jour, la table est passée de 128 à 256 cases (en informatique, c'est toujours quitte ou double). Ce qui permet d'utiliser davantage de caractères. A partir de là, chacun a fait un peu n'importe quoi : les fabricants d'ordinateurs d'un côté et ceux d'imprimantes de l'autre, chacun essayant de convaincre l'autre que son système est le meilleur. Ce qui explique en grande partie le « foutware » actuel.

Des jeux et du cirque

Entre nos machines préférées, chacun son jeu de caractères. *IBM-PC*, à sa sortie, possède un jeu de caractères (table) relativement complet sur 256 cases. En plus des caractères dont nous avons besoin, il propose des caractères dits semi-graphiques (moins nombreux et variés que ceux du *Commodore 64* il est vrai). Ces caractères permettent d'encadrer les tableaux. On trouve certaines variantes pour les caractères étrangers : français, espagnols, danois... pas de chinois, c'est bizarre. Les versions plus récentes du Dos introduisent même la notion de « page de code » qui permettent d'alterner des jeux de caractères différents.

Ce truc n'est *a priori* prévu que pour fonc-

Jeu de caractères IBM.

```
!"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~⌂Ç
üéâäàåçêëèïîìÄÅÉæÆôöòûùÿÖÜ¢£¥₧ƒá
íóúñÑªº¿⌐¬½¼¡«»░▒▓│┤╡╢╖╕╣║╗╝╜╛┐└
┴┬├─┼╞╟╚╔╩╦╠═╬╧╨╤╥╙╘╒╓╫╪┘┌█▄▌▐▀α
ßΓπΣσµτΦΘΩδ∞φε∩≡±≥≤⌠⌡÷≈°∙·√ⁿ²■
```

tionner avec les imprimantes IBM. Mais ce jeu de caractères tend à devenir le standard, au moins sur les micros.

L'*Atari* n'a pas voulu copier de trop près le *PC*. On trouve donc la plupart des caractères du *PC* (jeu international) mais pas de caractères semi-graphiques. En fait, l'*Atari* permet de travailler avec plusieurs jeux de caractères à l'écran.

L'*Amiga*, quant à lui, ignore totalement le

Jeu de caractères Atari.

```
!"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~ΔÇ
üéâäàåçêëèïîìÄÅÉæÆôöòûùÿÖÜ¢£¥ßƒá
íóúñÑªº¿⌐¬½¼¡«»ãõØøœŒÀÃÕ¨´†¶©®™ĳ
Ĳאבגדהוזחטיכלמנסעפצקרשתןךםףץ§∧∞
αβΓπΣσµτΦΘΩδ∮ϕ∈∩≡±≥≤⌠⌡÷≈°•·√ⁿ²³¯
```

jeu *PC* et préfère des caractères de type ASCII US étendu ROMAN. Comme sur l'*Atari*, on peut mélanger les jeux de caractères. La plupart des programmes *Amiga* ne travaillent pas en mode texte.

Jeu de caractères Amiga.

```
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_
`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~▒
▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯
 ¡¢£¤¥¦§¨©ª«¬-®¯°±²³´µ¶·¸¹º»¼½¾¿
ÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍÎÏÐÑÒÓÔÕÖ×ØÙÚÛÜÝÞß
àáâãäåæçèéêëìíîïðñòóôõö÷øùúûüýþÿ
```

Le *MacIntoch* a eu pendant longtemps sa propre imprimante et fonctionne essentiellement en mode graphique.

Méli-mélo dit

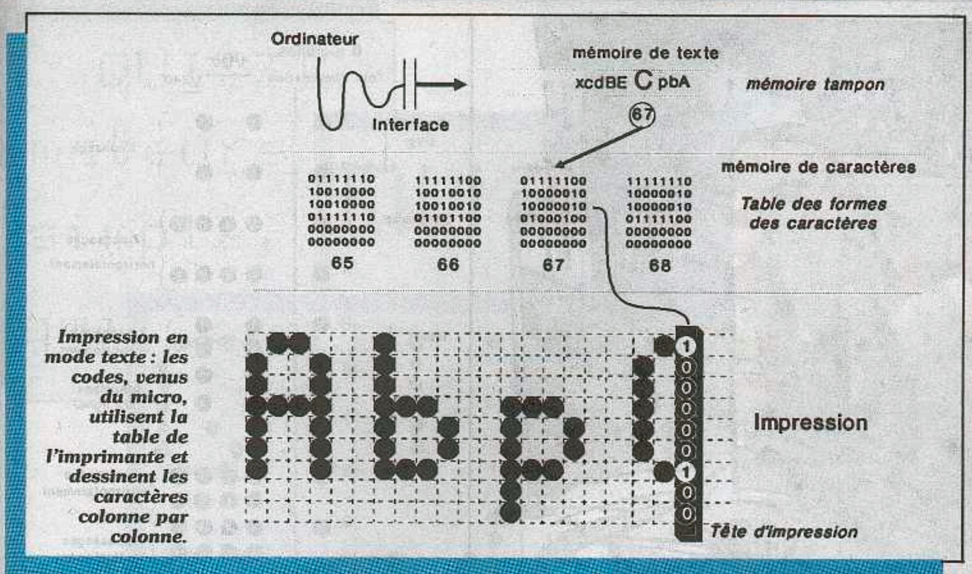
Il m'arrive de dicter mon courrier au magnétophone. C'est assez pratique. Mais ma secrétaire qui n'a pas inventé l'eau chaude a tapé la première fois quelque chose dans ce genre-là : *Cher monsieur en italique. Je soussigné souligné...*

Nous avons alors convenu d'un code spécial. Il me suffit de la prévenir en disant « Stop » avant toutes les informations concernant la présentation.

Comme je le fais avec ma fille, le micro envoie des chiffres à l'imprimante. Ces chiffres correspondent à un caractère à dessiner, sauf si ce chiffre est inférieur à 32 (c'est comme ça). Les chiffres inférieurs à 32 correspondent aux ordres que ma secrétaire comprend grâce au « Stop ». L'un de ces chiffres (le 27) a la même fonction que ce fameux « Stop » : son petit nom est *Escape*, ce qui veut dire échappement. Dans ce cas, il porte bien son nom puisqu'il sert à s'évader de la routine qui consiste à « dessiner » bêtement les caractères correspondant aux chiffres reçus. Alors que fait l'imprimante quand elle rencontre le caractère « *Escape* » (noté Esc) ? Elle fait comme ma secrétaire, elle se dit : « Tiens il va falloir faire quelque chose ! » Mais quoi ? Le chiffre suivant va lui indiquer la manœuvre à exécuter : passer en italique, changer de style de caractère, aller faire le café (attention : cette option n'est pas disponible sur toutes les imprimantes...) Ce nouveau code définit des commandes. Il se peut même que la commande ait besoin de précisions supplémentaires : si on a la commande « aller chercher », il est nécessaire de préciser quoi. Un ou plusieurs chiffres suivront la commande selon les besoins. On voit que nous sommes en train de définir un véritable langage. Ce langage ne nous paraît pas clair car nous préférons les messages en « toutes lettres » mais l'ordinateur, lui, préfère les chiffres. Pour plus de précision, allez à la rubrique Sesame, o'u Juju vous donne

> **ACCENTS, GRAVE !...**
>
> Les lettres accentuées posent des problèmes car elles sont considérées comme la même lettre avec un appendice alors qu'en réalité il s'agit d'un son différent, donc d'une lettre différente. Notre alphabet comprend donc bien plus de 26 lettres. Cette ambiguïté se confirme dans les classements par ordre alphabétique (appelés tris) : é est-il avant è ou e par ordre alphabétique ? Le dictionnaire ignore ces « détails » qui empoisonnent l'informatique.





Impression en mode texte : les codes, venus du micro, utilisent la table de l'imprimante et dessinent les caractères colonne par colonne.

des exemples d'« Esc » sur *PC, Atari* etc. Une imprimante est un petit ordinateur sans clavier, ni écran. Le clavier est remplacé par l'ordinateur qui envoie les données par l'intermédiaire d'un câble relié à ce que l'on appelle des interfaces (voir plus loin). L'écran est remplacé par le système d'impression. Son « intelligence » est axée sur l'impression. Un langage, plus ou moins évolué, permet d'effectuer la mise en page. Une ou plusieurs tables de caractères sont stockées dans une mémoire permanente (sauf pour les imprimantes à marguerites où la table est la marguerite elle-même). Une mémoire accueille les caractères envoyés par l'ordinateur. Cette mémoire est appelée mémoire tampon (ou *buffer*).

Voyons d'abord les systèmes d'impression. Il existe cinq systèmes différents : marguerite, aiguilles, thermique, jet d'encre ou laser.

Les quatre premiers utilisent un chariot et un rouleau. Le rouleau permet d'avancer (éventuellement de reculer) le papier. Le chariot porte le système d'impression capable d'imprimer une ligne de texte en un passage. Les machines évoluées peuvent même écrire un coup à l'endroit un coup à l'envers. On évite ainsi de perdre le temps nécessaire pour faire revenir le chariot en début de ligne. On dit de ces imprimantes qu'elles sont bidirectionnelles.

Quant à l'imprimante laser, elle stocke tout d'abord la page entière dans sa mémoire. L'impression est ensuite effectuée en une fois, ligne par ligne.

Le grand R de Faust

Les imprimantes à marguerites fonctionnent comme les machines à écrire électriques. Sur le chariot, les caractères sont gravés sur un support en forme de marguerite. Un caractère est gravé en relief sur chaque « pétale ». La boule tourne, place le caractère à imprimer devant un marteau. Le marteau frappe le pétale qui écrase le ruban d'encre sur le papier marquant ainsi la forme du caractère. Le caractère étant gravé, il n'est pas composé de points. Si on veut changer de police, il suffit de changer la marguerite. Ce procédé à percussion est assez lent et bruyant mais d'une qualité irréprochable pour le courrier. En contrepartie, il est impossible de faire des graphismes. Le prix des imprimantes à marguerite baisse – ce peut être intéressant d'en utiliser une pour faire le très beau courrier.

Les autres systèmes d'impression sont dit « bitmap », ce qui signifie que le texte sera une série de points blancs (pas d'encre) et de points noirs de taille constante. La qualité de l'impression dépend de la densité de points que l'on peut imprimer. Plus il y a de points par unité de surface, meilleur sera le résultat final.

Des aiguilles sans pelote

Une aiguille vient frapper le ruban encreur contre le papier. Elle marque ainsi un point. Les aiguilles sont disposées en une colonne (virtuellement pour les 24 aiguilles). Ce qui permet d'écrire une ligne de texte en un seul passage de la tête d'impression. Une ligne de texte peut utiliser toutes les aiguilles à la fois. La densité des points dépend de l'écartement des aiguilles dans le sens vertical et de la rapidité avec laquelle une aiguille peut effectuer des aller et retour successifs. Comme leur nom suggère, la tête d'écriture des imprimantes 9 aiguilles comporte 9 aiguilles rangées en colonne. Un passage de la tête d'impression permet d'imprimer 9 points en colonne. Le pas minimum de déplacement de la tête d'impression est d'1/240° de pouce. Mais les aiguilles ne sont pas assez rapides pour partir à chaque pas du moteur. Une aiguille ne sera donc lancée qu'un pas sur deux ce qui nous donne une densité de 120 ppp (points par pouce). Pour obtenir la densité maximale horizontale (240 ppp) il faudra donc repasser une fois, en décalant l'impression d'1/240° de pouce.

Les aiguilles étant espacées d'1/72° de pouce, un passage des aiguilles donne une densité de 72 ppp. Si l'on décale l'impression verticalement entre deux aiguilles, un autre passage décalé permettra de doubler le nombre de points verticalement – on obtient alors une densité de 144 ppp. Pour obtenir la définition maximum de 240 x 144 ppp2, il faut donc quatre passages, donc quatre fois plus de temps. La qualité se paye.

Les 24 aiguilles sont placées en deux colonnes pour une question de place. Mais elles fonctionnent comme si elles étaient

sur une seule colonne. L'espace n'est plus que de 1/80e de pouce. On imprime donc 180 points par pouce verticalement, en un seul passage.

Le pas du chariot est réduit à 1/360e de pouce mais, comme pour les imprimantes à 9 aiguilles, il faudra deux passes pour obtenir 360 ppp. La plupart des 24 aiguilles impriment donc en 360x360 suivant le même principe que précédemment.

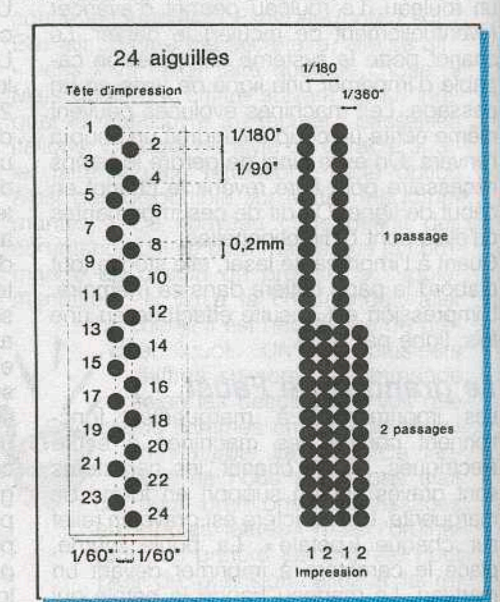
En ce qui concerne les imprimantes à jet d'encre, les aiguilles sont remplacées par des buses qui viennent «cracher» des gouttes d'encre sur le papier. Ces imprimantes sont assez silencieuses, ce qui n'est pas négligeable dans un bureau ou même la nuit. La qualité de l'impression est généralement assez bonne.

L'imprimante laser stocke d'abord la page entière en mémoire. Puis, elle la restitue ligne par ligne. Un rouleau préalablement chargé électriquement est déchargé en certains points par un faiseau laser sur une ligne. Là où le laser frappe, le rouleau est démagnétisé. Le rouleau tourne et, plus loin, l'encre va venir se «coller» à l'endroit où le rouleau est chargé. Encore plus loin, l'encre est plaquée contre la feuille. Elle est alors fixée sur la feuille à la chaleur, ce qui explique pourquoi le papier en sort chaud et qu'il ne faut pas utiliser n'importe quelle étiquette autocollante. La plupart des imprimantes laser ont une définition de 300 ppp2. L'écriture est assez précise, même si elle n'atteint pas encore la définition de l'imprimerie. Les avantages de ces imprimantes ne s'arrêtent pas là. Elles sont relativement silencieuses (le bruit principal vient de la ventilation). La vitesse d'impression s'exprime en pages par seconde (de 2 à 10 pages par seconde).

Sous le terme d'imprimantes thermiques, on trouve plusieurs procédés. Le principe général consiste à faire fondre de l'encre sur le papier à l'aide d'électrodes. Certaines imprimantes thermiques fonctionnent suivant le même principe de chariot que les imprimantes à aiguilles. D'autre, beaucoup plus chères, ont un fonctionnement plus proche des imprimantes laser. Elles stockent une page complète en mémoire, puis l'impriment ligne par ligne, une rangée d'électrodes permettant d'écrire une ligne de points à la fois. Extérieurement, certaines imprimantes thermiques ressemblent tellement aux imprimantes laser qu'on arrive à les confondre.

Franche connexion

Pour que l'imprimante fonctione, il faut la relier à l'ordinateur. Il y a deux sortes de connexions possibles. Parallèle ou série. Le mode parallèle est le plus simple pour



Caractères 9 aiguilles : sans commentaire...

Caractères laser : presque du pro, mais pas tout à fait.

un particulier lorsqu'il est possible. Mais le mode série permet d'utiliser des câbles plus longs (pratiques pour mettre l'imprimante dans une autre pièce). Il permet aussi de connecter plusieurs ordinateurs à une même imprimante grâce à un boîtier adéquat.
La connexion parallèle utilise un fil par bit. Les imprimantes travaillant en 8 bits, on en conclut que ce mode utilise au moins 8 fils. Cette connexion est souvent (pour ne pas dire toujours) normalisée Centronics. C'est dire qu'il n'y a pas de problème, la plupart des micros ayant une sortie de ce type (sauf le *Mac* qui utilise une sortie à lui).
La connexion série est plutôt utilisée par des professionnels. Un certain nombre de «normes» différentes ont introduit un grand flou artistique sur ce mode qui est utilisé comme une ligne de communication.
Nos machines utilisent en général des interfaces série dites RS232. Mais les câblages ne sont pas toujours les mêmes. Certaines machines exigent que toutes les *pins* soient connectées, d'autres ne fonctionnent pas si elles le sont.
Avant de choisir le mode série, il vaut mieux être sûr que le commerçant qui vous vend le matériel sait effectuer correctement ce genre de connexion.

Ecrits et chuchotements

Abordons maintenant ce que ces imprimantes sont capables de faire. Des exemples sont donnés avec une impri-

Caractères 24 aiguilles : pas mal, mais peut mieux faire.

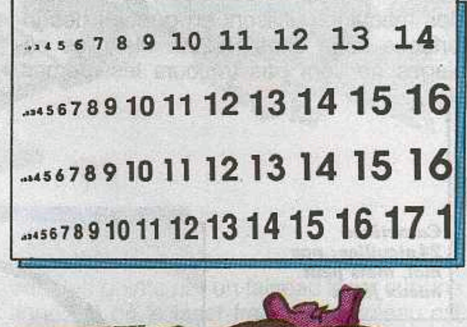
Caractères typo : pour les vrais pros, comme Tilt !

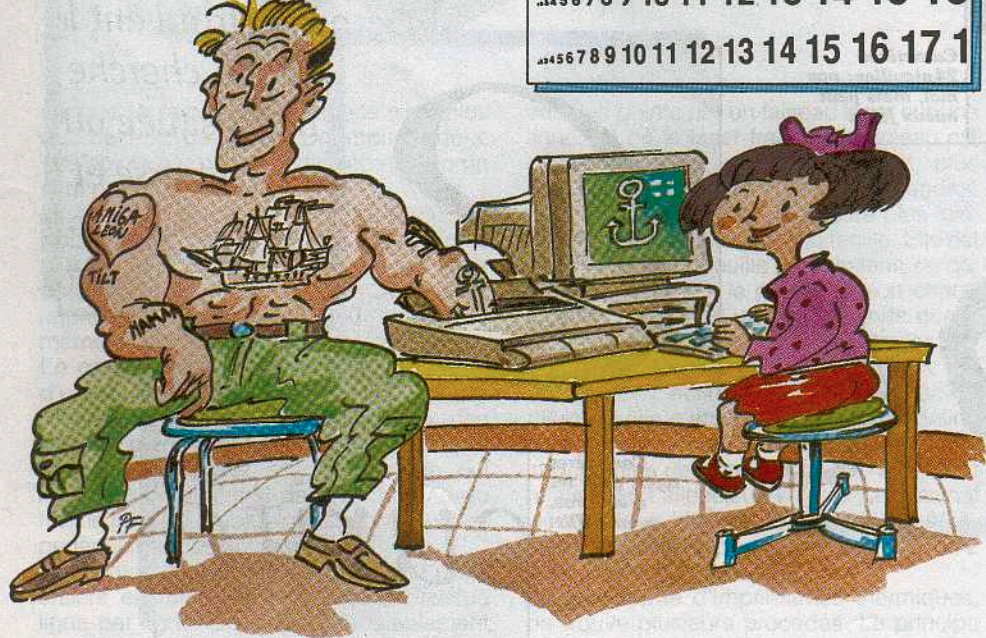
mante NEC P6 (24 aiguilles), et nous allons baigner dans la théorie. Si vous voulez mettre tout cela en application il vous faudra étudier avec soin la notice de votre imprimante. Dans la plupart des cas, vous n'en aurez pas besoin car l'imprimante sera gérée par le logiciel qui, lui, connaît tout cela par cœur.
Nous avons vu plus haut que les imprimantes peuvent travailler en mode texte ou en mode graphique. Voyons d'abord le mode texte.
Sauf ordre contraire, l'imprimante est en mode texte. L'ordinateur envoie un code (8 bits) qui peut donc prendre une valeur de 0 à 255 (certains ordinateurs comme l'*Amstrad CPC* n'envoient les informations que sur 7 bits, les valeurs possibles vont alors de 0 à 127).
Une table de correspondance (généralement à base ASCII) permet de « traduire » le nombre en un « dessin » représentant une lettre, un chiffre, un symbole... La table interne à l'ordinateur n'est pas forcément la même que celle de l'imprimante. D'ailleurs, la plupart des imprimantes gèrent plusieurs tables de caractères. En général, il y a au moins des variantes de la même table pour la France, la Suède, la Norvège... Le premier problème que l'on rencontre se présente lors de l'utilisation de l'imprimante sans logiciel. Ou plutôt avec uniquement le système d'exploitation – Dos, AmigaDos, GEM... Si vous voulez imprimer un texte directement (« Copy TOTO > LPT1 » : sous Dos – « Imprimer » avec *Atari* – « Copy TOTO TO PRN: » avec Amiga) il faut que la table de l'imprimante corresponde à celle de l'ordinateur. Pour *PC*, il vaut mieux que l'imprimante soit en jeux de caractères IBM, faute de quoi on risque d'en perdre en route. Et, à moins de rencontrer des problèmes avec un logiciel bien particulier, laissez l'imprimante en jeu américain, vous aurez quand même les accents. Sur *Atari*, le jeu IBM, faute de mieux, marchera dans la plupart des cas. Quant à l'*Amiga*, tout dépend de ce que vous aurez déclaré dans les préférences : Amiga n'envoie pas la même chose suivant les cas.
Une imprimante sert à imprimer des caractères. Ces caractères forment des mots, qui forment des lignes et des phrases. Le tout permet de remplir des pages. Commençons donc par les caractères.

Impression de caractères

Nous avons vu que les formes des caractères sont stockées dans une mémoire. Ces caractères peuvent être imprimés en deux qualités d'impression : la qualité « listing » (appelée parfois « brouillon »), et la qualité « courrier » (LQ = *letter quality*), ou « quasi courrier » pour les imprimantes un peu moins bonnes (NLQ = *near letter quality*). Ces différents modes ne sont pas là pour le plaisir de mal imprimer. Mais comme nous l'avons vu précédemment, il faut choisir entre la vitesse et la qualité. L'impression « brouillon » est plus rapide que l'autre, c'est sa seule raison d'être. Les caractères peuvent aussi être condensés, ou agrandis en largeur et en hauteur (indépendamment sur certaines imprimantes). Il ne s'agit pas à proprement dit de nouvelles polices de caractères mais c'est bien utile pour faire des titres lorsque l'on ne dispose que de ce procédé.

Des caractères qui ont du corps.



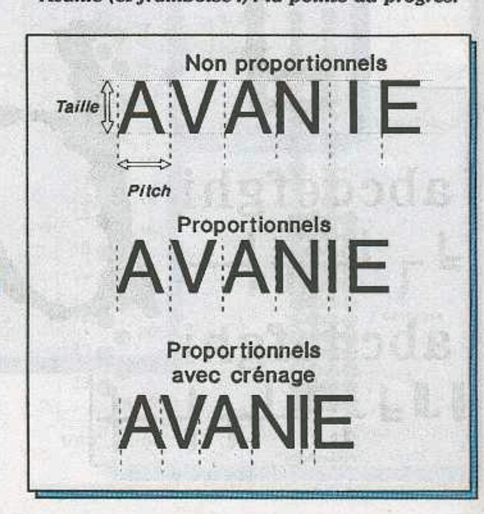


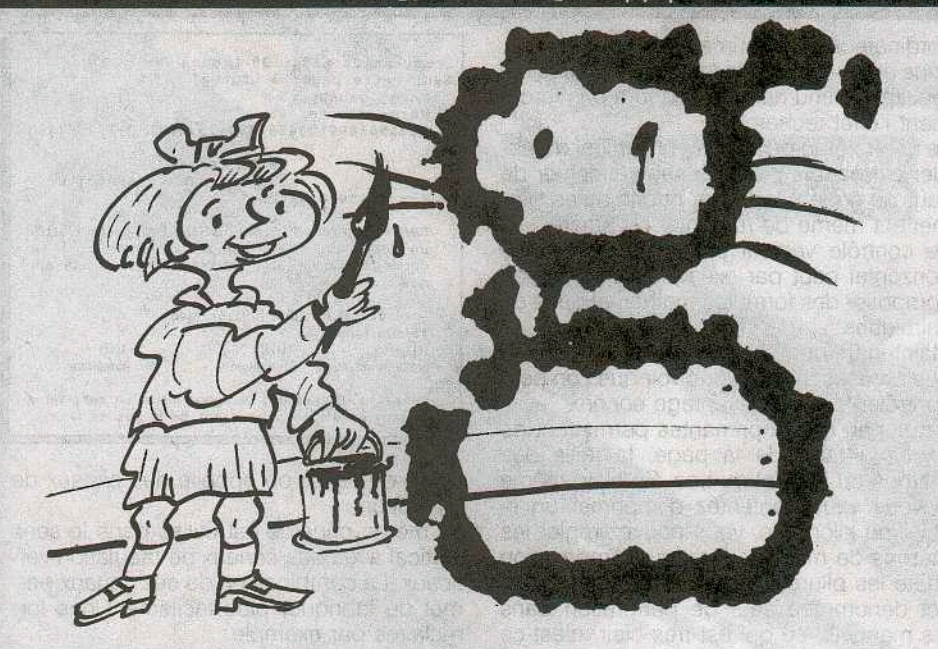
POUCE, JE PASSE...

Pouce, traduction du mot anglais *inch*. Sa valeur est de 1/36e de *yard* qui lui même vaut 0,914 m. Soit théoriquement 2,538888 mm. Pourquoi faire simple ? Une entente industrielle des pays anglo-saxons a attribué à cette mesure la valeur de 2,54 mm.

En mode texte, seules les imprimantes laser peuvent utiliser des caractères de corps (taille) réellement variables. Pour les imprimantes à aiguilles la taille des caractères n'est pas paramètrable puisqu'ils ont, au maximum, la hauteur définie par les aiguilles de la tête d'impression. Les logiciels qui permettent d'utiliser des fontes de taille variable utilisent souvent le point Pica. Cette unité de mesure de typographie vaut 1/72" de pouce. Tiens ! cela ne vous rappelle rien ? Vous trouvez ces chiffres bizarres – 360, 240, 180, 72 – mais cherchez des diviseurs communs, vous verrez c'est assez instructif.
Si on ne peut pas toujours choisir la hauteur des caractères, leur largeur peut souvent varier.
D'ordinaire, les imprimantes utilisent un jeu de caractères de 10 caractères par pouce (10 CPP en français, ou 10 CPI = *character per inch* en anglais). Certaines imprimantes utilisent aussi des caractères de 12 et 15 CPP donc plus étroits. Une ligne contient alors plus de caractères. Mais le mode le plus joli, un peu trop ignoré à mon avis, est le mode proportionnel.
A l'évidence, il faut moins de place pour écrire un I que pour écrire un W ou un M. Or ce n'est probablement pas le cas sur votre écran ou sur votre imprimante. La plupart des imprimantes écrivent d'office avec des caractères de même « largeur ». C'est plus pratique à gérer (le programmeur n'a pas à tenir compte de la largeur différente de chaque caractère). Mais c'est beaucoup moins beau. Les blancs entre caractères (nommés « autobus » par les pros) rendent l'écriture peu esthétique et le

Avânie (et framboise !) : la pointe du progrès.





AVERTISSEMENT

Certains vendeurs peu scrupuleux (ou ignorants) vous annoncent que telle imprimante possède 30 fontes. Plusieurs cas de figure (cumulables) :
– ils comptent le gras, et l'italique comme des fontes différentes (ce qui divise par trois le nombre de fontes réellement disponibles) ;
– sur les imprimantes matricielles, ils comptent le mode étendu et condensé ;
– ils oublient de vous dire (ou ignorent) que certaines de ces fontes doivent être achetées en plus (cartouche) ou installées à l'usine sur commande.

texte forme des colonnes peu agréables. Donc, si vous pouvez, imprimez votre courrier en caractères proportionnels (Escp pour Epson, EscP pour IBM).
Certains softs peuvent même affiner le réglage entre caractères. Le V et le A peuvent par exemple rentrer l'un dans l'autre pour diminuer le blanc. On appelle cela le crénage. L'ordinateur doit, pour cela, disposer de tables supplémentaires (certains softs – de PAO en général – permettent de faire un crénage manuel pour les cas trop voyants).
Les caractères en exposant et en indice «Escs» sont calculés par l'imprimante en réduisant un caractère de base.
Les jeux de caractères qui sont en permanence dans l'imprimante sont appelés fontes résidentes. Certaines imprimantes proposent un jeu de fontes optionnelles. Elle sont installées en ROM en usine. Il faut donc les commander à l'avance. Lisez bien la documentation et posez la question au vendeur.
Certaines imprimantes permettent d'ajouter des fontes à partir de cartouches enfichables semblables aux cartouches de consoles de jeux par exemple. On trouve cette facilité sur des imprimantes à aiguilles aussi bien que sur les laser.
Quelques petits tests m'ont permis de constater que les vendeurs ne poussent pas à la consommation sur ce genre de produits, en particulier pour les imprimantes à aiguilles : ils en ignorent souvent le prix et la disponibilité. Dans les magasins, la réponse la plus courante est : «Nous n'en avons pas, mais si le client insiste nous pouvons lui en procurer.»
Un autre moyen d'ajouter des fontes dans l'imprimante est que l'ordinateur envoie la définition des caractères à l'imprimante avant de lancer le texte à imprimer. Ce procédé s'appelle téléchargement. Une partie de la mémoire de l'imprimante est alors utilisée pour stocker une table supplémentaire. Le nombre de fontes chargeables simultanément dépend de la mémoire de l'imprimante (certaines imprimantes à aiguilles ne permettent qu'une seule fonte téléchargeable).
Le téléchargement est particulièrement utile pour les imprimantes laser mais il semble que la pratique ne soit pas encore très répandue (sauf sur *MacIntosh*). Le défaut de ce système est la lenteur de chargement d'une fonte alors que le chargement en cartouche est quasi instantané. Ce temps est d'autant plus long que la fonte est de grande taille. J'objecterai que ce temps n'est pas si long que cela dans la majorité des cas, et que c'est parfaitement supportable surtout si vous ne changez pas de fontes sans arrêt. Sauf indication contraire ou si vous éteignez l'imprimante, les jeux de caractères restent chargés dans l'imprimante d'une fois sur l'autre. Il est bon de noter, à ce propos, que les fontes téléchargeables sont beaucoup moins chères que les fontes en cartouche.
Le texte peut aussi être enrichi : c'est-à-dire mis en gras, en italique, souligné, surligné, ombragé... Toutes les imprimantes ne fonctionnent pas de la même manière et n'ont pas toutes ces options. En général, sur les imprimantes à aiguilles le gras (EscE) est obtenu grâce à un deuxième passage décalé horizontalement. L'option «double passage (EscG) correspond à un deuxième passage avec un décalage vertical (le papier est déplacé). Sur d'autres imprimantes (laser), le gras et l'italique correspondent à un jeu de caractères différents. Parfois, on ne peut pas utiliser l'italique (mode IBM).
L'espacement entre caractères peut être réglé de plusieurs façons. Globalement, en définissant l'espace que peut prendre chaque caractère (le pitch Esc «espace»). On définit, en fait, le déplacement supplémentaire que doit faire la tête de lecture après chaque caractère. Mais on peut aussi (Escj Esc$ Esc\ ) contrôler plus finement la tête d'impression en la déplaçant (dans un sens ou dans l'autre) après l'écriture de chaque caracète ou de chaque mot si l'on ne désire gérer que l'espace intermot. On appelle cette dernière technique l'espacement proportionnel.
Normalement, lorsque les caractères sont envoyés les uns à la suite des autres, ils sont imprimés à la suite. A la fin de la ligne, l'imprimante passe à la ligne suivante. La taille du saut s'appelle l'interligne. Cet interligne peut être programmé en fonction des besoins. L'interligne normal pour les caractères d'Elite (10 ppp) est de 1/6e de pouce (Esc0). Mais celui-ci peut être peut être changé pour faire un double interligne par exemple (EscA, Esc3). D'autre part, les

Pélerinage à la NEC.

Qualité listing

Texte normal	Draft 10
Texte normal	Draft 12
Texte normal	Draft 15

Qualité courier

Texte normal	**LQ 10**
Texte normal	**LQ 12**
Texte normal	**LQ 15**
Mode proportionnel	**LQ PS**

Texte en italique
+ gras
+ Double passage
+ sous-ligné
Annule italique
Annule le gras
Annule double passage
Annule sous-ligné
Normal
Texte double larg
Texte triple
+ Double h
Double largeur
Largeur normale

```
Espace entre caractères: 1
Espace entre caractères: 2
Espace entre caractères: 3
Espace entre caractères: 4
Espace entre caractères: 5
Espace entre caractères: 6
Espace entre caractères: 7
Espace entre caractères: 8
Espace entre caractères: 9
```

Chasse gardée : différents espaces entre les caractères. A droite, un modèle de mise en page.

caractères en double hauteur nécessitent un interlignage plus grand et les caractères condensés permettent de réduire cet interligne à 1/8e de pouce et de mettre ainsi plus de lignes dans la même page. Sur les imprimantes laser, l'interligne peut être réglé en fonction du corps (taille) du caractère utilisé.

Le saut à la ligne suivante peut aussi être provoqué (à la fin d'un paragraphe par exemple). Le « code de service » qui l'effectue ne vous est certainement pas inconnu, c'est le « retour chariot » alias *« return »* (code 13), déclenché en appuyant sur la touche Entrée (*Return*) de votre clavier. En général, l'ordinateur envoie ensuite un saut de ligne (*Line feed* – LF – code 11) pour permettre à l'imprimante d'écrire sur la ligne suivante. Certains gros vilains oublient de l'envoyer, une option de l'imprimante pallie alors ce défaut. Si cette option est validée, l'imprimante génère le saut de ligne après chaque « retour chariot ». Si l'ordinateur et l'imprimante envoient le LF, vous aurez un double interligne d'office. Le résultat obtenu ne correspondra pas forcément l'effet recherché.

Le contrôle du déplacement vertical du papier est parfois possible sans effectuer de saut de ligne. Certaines imprimantes permettent même de remonter en arrière.

Le contrôle vertical combiné au contrôle horizontal peut par exemple permettre de composer des formules mathématiques ou chimiques.

Maintenant que l'on sait faire des lignes, et des phrases, nous allons voir que l'on peut contrôler le texte davantage encore.

La plupart des imprimantes permettent de régler la taille de la page, la taille des marges du haut et du bas. En clair, même si vous vous contentez d'imprimer un fichier au kilomètre, vous pouvez régler les marges de manière à ce que l'impression saute les pliures du papier. Cette fonction est dénommée saut de perforation dans les manuels, ce qui est très clair, n'est-ce pas ? Le code FF (*Form feed* soit saut de page, Code 12) effectue un saut de page. De la même manière, on peut déclarer les marges gauche et droite.

Ce réglage peut être effectué à volonté dans la page. Un « code de service » permet également d'aligner le texte à gauche, à droite et même, sur quelques imprimantes, à gauche et à droite en même temps (justifié). Comme la commande précédente ceci peut être modifié pour chaque paragraphe (entre deux *return*).

Au moins aussi fort. Ces imprimantes sont capables de gérer des taquets de tabulation. Ces taquets sont comme des marques que l'on pose à certaines colonnes et sur lesquelles le texte peut venir s'appuyer grâce à une tabulation (code 9 ou HT pour *(horizontal tabulation)*). Ce procédé permet, entre autres, de faire des tableaux pour lesquels les colonnes seront alignées sur ces taquets. Une modification de la position du taquet modifiera automatiquement la largeur de toute la colonne, ce qui ne serait pas le cas si nous avions créé la colonne avec des espaces – ce qui est difficile, voire impossible avec les caractères proportionnels. Certaines imprimantes autorisent même l'utilisation de plusieurs jeux de taquets par l'intermédiaire de ce qu'on appelle des canaux de tabulation.

Le même principe est utilisé dans le sens vertical avec des canaux de tabulation verticaux. La combinaison de ces canaux permet de fabriquer plus facilement des formulaires par exemple.

Maintenant que nous avons fait un peu le tour des possibilités des imprimantes en mode texte, nous nous tournons donc vers le fameux mode graphique.

Quand l'effet se recule...

Pour qui sont ces serpents qui sifflent sur vos têtes

```
Longueur de page: 25 Lignes
Saut entre page: 3 Lignes
   Marge gauche: 5
   Marge droite: 45
   1234567890123456789012345678901234567890

                 Texte centré
                         Texte à Droite-->
   <---Texte à Gauche

   Ceci est un test de texte justifié. On appelle justifié
   un texte qui est aligné à gauche et à droite.
   Certaines imprimantes peuvent effectuer celà elle
   même.

   Pose de tabulations horizontales
   Tabulations      v              v
   iiiiiiiiii       iiiiii         iiiii
   mmmmmmmmmm       mmmmmm         mmmmm

   Permet d'alligner des colonnes même en caractères
   proportionnels (Il y a autant de m que de i).
```

Interlignage variable (sic).

```
Interlignage variable
Interlignage variable
 Interlignage variable
  Interlignage variable
   Interlignage variable
    Interlignage variable
     Interlignage variable
      Interlignage variable
       Interlignage variable
        Interlignage variable
         Interlignage variable
```

Le dessin de la lettre

Nous avons déjà vu que l'on pouvait dessiner des images en bitmap (point par point). Le mode graphique n'est que l'utilisation directe de l'imprimante : un bit correspond à un point. En fait il y a autant de modes graphiques que de possibilités pour l'imprimante de faire varier la densité de point.

Une page fait 21 cm de largeur sur 29,7 om de long. Pour remplir cette page avec une imprimante neuf aiguilles en basse définition (1/72" verticalement et 1/120" horizontalement), il faut envoyer plus de 800 000 points (bits). Les points étant groupés par 8 octets) cela nous met l'image à plus de 100 ko de données.

Avec une imprimante laser à 300 ppp dans les deux sens cela nous ferait plus d'un million d'octets de données (je rappelle que l'imprimante laser stocke en mémoire la page entière avant de l'imprimer).

Un « code de service » permet de signaler à l'imprimante que les n données suivantes doivent être « dessinées » point par point. Un zéro = pas de point, un un = un point noir. Le point noir justement c'est que l'imprimante attend les points en colonnes de 8 (laissons tomber la 9e aiguille qui nous encombre) ou en colonne de 24 points. Donc un octet servira dans le sens de la hauteur et non pas horizontalement comme on aurait pu l'espérer. Une imprimante 24 aiguilles aura besoin de 3 octets pour imprimer une colonne. Peut-être commencez-vous à comprendre pourquoi les impressions d'images sont parfois très longues.

Certains logiciels utilisent toujours l'imprimante en mode graphique, même pour imprimer du texte.

FALCON™

INTERNATIONAL
AWARD WINNER



TOUJOURS PLUS FORT ! Mission 2 transporte les meilleurs combats diurnes dans l'univers des intercepteurs radar, avec des armes hors de la portée visuelle.

Votre mission : stopper les attaques des tanks ennemis tout en protégeant des raids vos forces armées et vos installations vitales.

Les messages de la tour de contrôle vous permettront de prendre vos décisions tactiques face à l'ennemi.

Attention ! Vous devez faire face à deux raids aériens simultanés et lutter contre cinq avions ennemis en même temps !

NOUVELLES CARACTÉRISTIQUES

- LA MÊME JOUABILITÉ QUE FALCON AVEC UN PLUS GRAND CHOIX D'ARMES.
- MISSIONS D'INTERCEPTIONS GRÂCE AU CONTRÔLE AU SOL ET AU RADAR.
- MISSILES ANTI-RADAR ET HORS DE PORTÉE VISUELLE.
- BATAILLES PASSIONNÉES, INTELLIGENCE ENNEMIE ARTIFICIELLE.
- JUSQU'A 5 AVIONS MENANT 2 ATTAQUES INDÉPENDANTES EN MÊME TEMPS.

Distribué par
UBI SOFT
8 - 10 rue de Valmy
93100 Montreuil
sous-bois
Tél : 48.57.65.52

MISSION DISK
VOLUME 2 VOLUME
TOUJOURS PLUS FORT !



Courier Helvetica AvantGarde HelveticaNarrow Bookman Times-Roman

Mode graphique	Nombre Aiguilles	Points par pouces	Plein	Trame 1/2	Trame 1/4	Trame 1/8
Simple Densité	8	60				
Double densité	8	120				
Double densité rapide	8	120				
Quadruple densité	8	240				
Graphique écran	8	80				
Autres écrans	8	90				
Simple densité	24	60				
Double densité	24	120				
Autres écrans	24	90				
Triple densité	24	180				

En vos trames et conscience: aperçu de quelques tramés en mode graphique, selon les densités des différentes imprimantes à aiguilles.

Or, pour remplir une page en mode texte, il suffit (en 10 ppp interligne 1/6) de 80 x 70 = 5 600 octets de données, sans compter les informations de style, etc.

Alors vous vous demandez quel est l'intérêt de gérer du texte en mode graphique. Nous revenons au vieux principe : compromis, chose due. C'est le *MacIntosh* qui a lancé cette mode (merci Xerox) que l'on peut résumer en un mot : Wysiwyg.

Ce sigle mystérieux signifie littéralement *What you See Is What You Get*, autrement dit ce que tu vois – à l'écran – est ce que tu obtiens – à l'imprimante. Disons qu'il y a deux manières de faire du Wysiwyg (avec quelques variantes) : gérer l'écran puis se débrouiller pour que l'impression corresponde le mieux possible à ce que l'on y voit ; faire une impression la plus belle possible (en fonction de l'imprimante) et essayer de faire que l'écran y ressemble le plus possible. En général, les imprimantes ont une meilleure définition (nombre de points au pouce) que les écrans. Dans le premier cas, l'impression a des chances d'être assez mauvaise. Dans le deuxième cas, l'écran ne représentera qu'assez imparfaitement l'impression. Mais c'est sûrement moins grave.

De toute façon, le meilleur moyen pour que l'écran et l'impression se ressemblent (à défaut d'être semblables) est que le programme (éventuellement par l'intermédiaire du système d'exploitation) gère les deux. L'écran sera traité en graphique, l'imprimante aussi. Donc, et en général, les machines travaillant avec un système graphique souris (Window, GEM, Workbench...) auront une tendance naturelle à imprimer en graphique. Mais certains (sur *PC*) préfèreront mélanger le mode graphique avec le mode texte (pas seulement pour l'impression de graphiques au milieu d'un texte). C'est particulièrement le cas de certains programmes de PAO qui peuvent tracer des traits, cercles, rectangles, etc., mais utilisent les fontes de l'imprimante pour les textes.

La description du fonctionnement que je viens de faire correspond au mode de fonctionnement «courant». Certaines imprimantes (en général laser) sont beaucoup plus puissantes. Cela peut aller jusqu'à une puissance supérieure à celle de l'ordinateur qui l'utilise – il y a quelques années la blague à la mode était : «Quel est l'ordinateur le plus puissant d'Apple ? Réponse : «la Laserwriter». En effet ce type d'imprimante contient un processeur 68000 (le même que celui du *Mac*, de l'*Atari* ou de l'*Amiga*) et souvent un megaoctect (un million de caractères) de mémoire volatile et 512 ko (512 000 caractères) de mémoire non volatile (ROM). Cette ROM contient un langage de mise en page appelé Postscript (Adobe). Ce langage attend d'office des instructions : quelque chose comme «imprime» (texte à imprimer) mais en anglais. Cette fois-ci, les instructions sont «plus claires» pour nous. Le langage assez évolué gère les fontes, du graphisme, le positionnement du texte, des angles d'écriture... Le plus gros avantage de Postcript réside dans la description des caractères (fontes). Chaque caractère d'une fonte est défini par une description de sa forme et de ses caractères. Un A, c'est une barre oblique qui monte, arrivé en haut, tu redescends en oblique, puis tu relies les deux barres au milieu, horizontalement... en fait, il s'agit de formules mathématiques. C'est ce que l'on appelle une description vectorielle. Avantage du procédé, cette description est valable quelle que soit la taille du caractère et la description ne dépend pas du procédé d'impression utilisé. L'imprimante gère l'impression au mieux de ses possibilités. D'autres imprimantes utilisent des langages différents. Par exemple Hewlett Packard et son langage PCL fait un malheur dans le milieu *PC*.

La plupart des logiciels actuels ont la possibilité de s'adapter aux performances de l'imprimante utilisée grâce à ce que l'on appelle un *driver* (en français pilote, mais je trouve le terme mal choisi). Ce driver utilise une table des commandes possibles de l'imprimante ainsi que des caractéristiques des différentes fontes utilisées. Une fois l'imprimante déclarée, le bon driver sera utilisé. Il n'est pas rare de trouver plus de 200 drivers fournis avec un seul logiciel. Malheureusement, ces drivers sont souvent incompatibles d'un logiciel à l'autre. Si vous désirez construire votre propre driver pour mettre en application vos nouvelles connaissances, vous devrez approfondir davantage les commandes des imprimantes.

Nous venons seulement d'effectuer un survol du domaine des imprimantes avec ou sans pilote. Espérons pour vous que vous en aurez vu un peu plus que Lindberg lors de sa traversée de l'Atlantique. Spirit of Saint. Louis n'avait aucune visibilité vers l'avant.

François Dupin

The Immortal

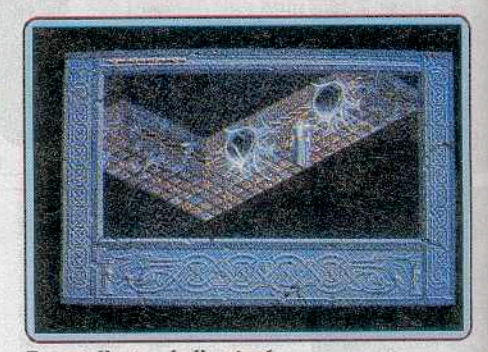


ATARI ST

Vieillard bien vert et au cœur vaillant, vous voilà lancé dans une aventure touffue au scénario éblouissant, farcie d'énigmes et oscillant sans cesse entre la bagarre et la magie. Un enchantement !
Mais faites bien attention : un mystère peut en cacher un autre.

Electronic Arts. Conception : Will Harvey

Réussir à créer un jeu d'un style nouveau combinant aventure, jeu de rôle et jeu d'action, tout cela dans un univers d'épopée fantastique avec ses monstres et sa magie omniprésente peut sembler une gageure. Pourtant c'est le pari tenu (et réussi avec brio) dans *The Immortal*. L'histoire débute ainsi : vous incarnez un magicien à la longue barbe blanche que les ans n'ont pourtant pas rouillé pour la pratique de l'épée. En passant à proximité d'une bougie, la flamme s'amplifie et vous voyez apparaître le visage de votre maître, le puissant Mordamir. Il vous adresse, à vous Dunric, un message vous enjoignant de le délivrer, car il est détenu prisonnier dans les niveaux inférieurs du donjon. Jusque là, le scénario peut sembler bien classique. Eh bien, il n'en est rien, car justement vous n'êtes pas Dunric ! A peine sorti de la pièce, les choses vont commencer à s'éclaircir (en apparence tout au moins !). Vous voyez un homme mort. En le fouillant, vous découvrez un anneau au nom de Dunric justement, ainsi qu'un scroll contenant trois sorts de « boules de feu ». Vous n'aurez guère le loisir de vous attarder car un goblin va vous attaquer. C'est le moment de lui asséner quelques coups d'épée bien sentis, tout en évitant ses attaques d'une parade étudiée. Un autre combat se déroule non loin de là, entre un homme et un autre goblin. Aidez donc l'homme, vous ne le regretterez pas. Il vous confirmera que Mordamir est retenu prisonnier à un niveau infé-



Devant l'antre de l'araignée.

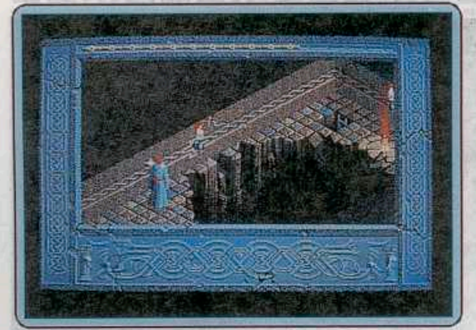


Vous voilà à l'intérieur !

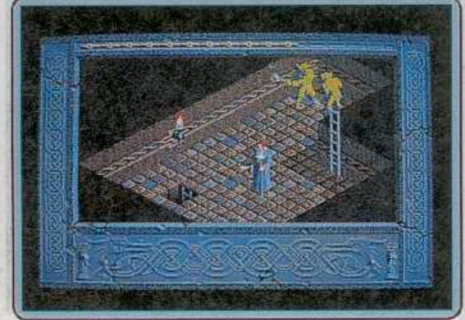


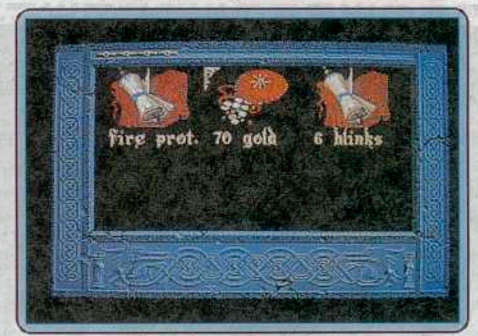
Pour accéder au repaire du dragon, laissez-vous choir dans la trappe.

rieur, vous donnera la clé d'un coffre et disparaîtra ensuite. Ce coffre, qui se trouve à proximité, contient de nombreux objets utiles, en particulier une potion de vie et une carte révélant les pièges et chausse-trappes de certaines pièces. D'autres objets, cependant, vont se révéler d'usage très dangereux. Cette découverte des objets constitue d'ailleurs un des attraits de ce logiciel qui réserve bien des surprises. Ainsi, voulant découvrir l'usage de l'appât, je l'ai posé sur le sol. Imaginez mon désarroi lorsque j'ai vu surgir du sol un gigantesque ver qui m'a gobé tout net avant que j'ai eu le temps de faire le moindre geste ! Dans le même ordre d'idée, vous pouvez vous demander à quoi peuvent bien servir les spores trouvés dans le coffre. En les posant sur le sol dallé, rien ne se passe. Mais si vous les déposez sur de la terre (on en trouve un peu plus loin), de gigantesques champignons vénéneux se mettent à pousser et vous voilà intoxiqué à mort ! Comme quoi mieux vaut réfléchir à deux fois avant de prendre ou d'utiliser un objet à l'usage inconnu. Les pièges aussi amènent leur lot de découvertes. Ici ce sont des dalles qui vont commander l'envoi de nombreuses flèches. A vous de louvoyer entre les trajectoires pour rester en vie. Ailleurs ce sont des chausse-trappes qui vous guettent. Tout n'est pas encore perdu si vous tombez dedans car vous vous


Le relief est bien rendu.


Le marchand vend l'utile et l'agréable.


Laissez-les se battre et continuez...



L'inventaire des trésors amassés.

êtes retenu à votre bâton de magicien. Toutefois, dépêchez-vous d'en sortir avant que le bâton ne se casse ! Le chemin à emprunter est loin d'être évident. Outre les monstres et pièges divers, vous devrez souvent vous triturer les méninges pour découvrir enfin l'entrée d'un passage secret salvateur. Dans certaines salles, vous trouverez un tas de foin. Mettez-le à profit pour vous y étendre et dormir un peu. Les rêves que vous ferez sont des indices précieux. Il est déjà difficile de venir à bout du premier niveau, aussi préparez-vous au pire pour affronter les embûches de l'ensemble des huit niveaux. Vous y découvrirez de nouveaux monstres (moisissure verte, troll, dragons, et bien d'autres), des marchands qui compléteront votre équipement contre espèces sonnantes et trébuchantes, ainsi que des pièges raffinés. Ne vous laissez pas aller à l'appât du gain. Certains coffres contiennent des nuées de scarabées qui vous dévoreront tout cru ! Vous allez découvrir d'autres moyens de locomotion : tapis volant ou baril flottant sur la rivière (attention au tourbillon !). Le scénario aussi est plein de rebondissements. Ainsi vous aprendrez bien plus tard que Mordamir en fait ne fait que vous manipuler et qu'il n'est pas prisonnier. Vous irez même jusqu'à faire cause commune avec vos ennemis les goblins pour vaincre un monstre et accéder à la fontaine de vie. Certains passages sont particulièrement périlleux. Ainsi, vous allez devoir emprunter le tunnel d'une araignée géante. Attendez qu'elle s'éloigne pour vous y engager, épuisez ses projections de fils gluants une fois dans sa tanière (en les évitant bien sûr !) et tuez-la enfin. La confrontation avec le superbe dragon du septième niveau est encore plus difficile et vous devrez faire appel à toute votre sagacité pour vous en sortir.

The Immortal bénéficie d'une réalisation superbe. Le soft se joue intégralement au joystick, en dehors de l'appui sur la barre d'espace pour appeler l'inventaire. Les graphismes 3D en perspective isométrique sont très bien rendus et les différents montres sont dessinés avec soin. L'animation est un modèle du genre. On voit même l'ombre des plis de la robe de votre magicien se déplacer au cours de sa marche. De même, lorsqu'il descend une échelle, il commence par déposer son baton et son épée, s'agenouille, prend pied sur l'échelle, reprend ses armes et commence à descendre. Le scrolling est fin et régulier.

En revanche, les bruitages sont loin d'appeler les mêmes louanges. Ils se limitent à quelques chuitements et coups d'épée plutôt désagréables. Le système de sauvegarde est assez particulier. A la fin de chaque niveau, vous pourrez prendre connaissance d'un code d'accès au niveau suivant. Prévoyez donc de longues séances de jeu car le franchissement de chaque niveau demande un temps certain. En conclusion, *The Immortal* est un superbe logiciel, tant au niveau de la réalisation (en dehors des bruitages), que de la diversité de l'action ou des rebondissements du scénario.

Jacques Harbonn

Type : aventure/rôle /action
Intérêt : 19
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★★
Bruitages : ★
Scénario : ★★★★★
Prix : n.c.

Search for the King



PC tous écrans

La recherche du « roi du rock » sert de point de départ à une aventure animée dans le style popularisé par l'éditeur Sierra. Les déplacements et les décors fouillés cachent difficilement le manque d'originalité d'un jeu qui n'apporte rien de neuf. Réservé aux inconditionnels en état de manque.

Accolade. Programme : S. Cartwright, M. Berlyn, B. Smith et Mark Voorsanger ; graphismes : B. Borucki, R. Mitchell, S. Knowles, J. Martin, C. Hauksdottir, JR. Chin, B. Galdney et M. Nowak ; musique : R. Shiffer

Voilà qu'Accolade se met à la mode Sierra ! Alors que cet éditeur a largement dépassé la dizaine de succès, Accolade nous propose avec ce logiciel une aventure animée dans le plus pur type « Sierra ». Et comble d'ironie, si le soft est très bien réalisé, il ne profite pas des atouts qui font le succès de *Colonel's Bequest* par exemple...

Les Manley, le héros de cette aventure, offre de nombreuses ressemblances avec le célèbre Larry des aventures Sierra. Comme son confrère, il est en quête de gloire, fortune, jolies femmes et du roi du rock and roll, le « King ». Scénario prétexte à une aventure animée « typique ». Dans des décors très fouillés, que l'on peut encore une fois compa-

Fenêtre de texte à la Sierra.


Gare à la trappe !



Plan large pour la visite du cirque. Le but : trouver un job !



On dirait Larry !



Très bonne orientation 3D des lieux.

rer à ceux des softs Sierra, vous dirigez votre personnage à la souris ou au clavier. Le joueur retrouve bien vite ici toutes les techniques qui lui sont coutumières. Tout commence par un « look » dès que l'on entre dans un lieu nouveau. Ensuite, il faut tenter de prendre tous les objets visibles et parler avec tous les personnages qui évoluent sur le même tableau. La frappe des dialogues est littéralement « pompée » aux softs Sierra ; en appuyant sur la moindre touche du clavier, vous voyez une fenêtre test apparaître à l'écran, attendant votre ordre complet. Il existe bien sûr quelques touches d'accès direct (« 1 » pour *look*, « o » pour *open*...), un menu de sauvegarde et une option qui permet de modifier la vitesse des animations. *Search for the King* est donc en tous points semblable à *Larry III* par exemple. Seul l'analyseur de syntaxe m'a semblé plus souple ici, permettant d'employer des *Look in, Look under* ou *Get it*. Côté stratégie, la recette est, de même, semblable à ce que l'on connaît déjà. Chacune de vos trouvailles va grossir votre score. Quant aux pièges tendus par le programme, ils se rapportent comme toujours à la découverte d'objets précis, et à leur utilisation en un lieu donné.

L'installation du programme utilise au maximum les options graphiques et sonores du *PC*. Le soft ouvre tous les modes graphiques et emploie les cartes sonores compatibles Ad Lib, Tandy, Midi, etc... Sur ce dernier point, il est regrettable que la bande son ne soit constituée que de musiques, et non de bruitages comme c'est le cas pour les aventures signées Delphine, par exemple.

Bien que très bien traitée sur *PC*, cette « nouvelle » aventure n'apporte, pour conclure, rien de neuf. Face au succès des softs Sierra, l'éditeur Accolade a certes compris que l'aventure animée était l'un de vos domaines préférés. Mais pourquoi alors ne pas avoir profité de ce nouveau titre pour doubler son concurrent direct, pour gommer d'un trait les derniers défauts qui entravent encore et toujours le plaisir des joueurs fidèles à Sierra ? Traduction du jeu en français, maniement de la souris plus évolué (comme dans les *Voyageurs du temps*, ou même dans *Colonel's Bequest* où il suffisait par exemple de cliquer un objet pour le regarder), musique et surtout bruitages plus soignés, etc. Avec ce dernier titre, on a vraiment l'impression de stagner ! N'achetez ce soft que si vous avez déjà terminé les derniers programmes de Sierra et surtout les toutes dernières productions de Delphine...

Olivier Hautefeuille

Type : aventure animée
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★★
Bruitages : (carte son)
Langue : ★★★ anglais
Prix : D

The Secret of Monkey Island



PC tous écrans

On ne devient pas pirate du jour au lendemain. Convié à en faire le dur apprentissage, vous aurez à subir de sévères épreuves. The Secret of Monkey Island, *mêlant extravagances et surnaturel, est un jeu de bonne qualité dans le style* Indiana Jones. *Il ne décevra pas les mordus de l'aventure.*

Lucasfilm

Après l'excellent *Indiana Jones and the Last Crusade* et *Loom,* Lucasfilm nous présente son tout dernier jeu d'aventure en graphismes animés : *The secret of Monkey Island.* Cette fois-ci encore, les auteurs du scénario ne sont pas pris très au sérieux. Ils nous ont concocté une histoire de pirates qui donne allègrement dans le loufoque et le surnaturel. L'action se passe vraisemblablement au XVII[e] siècle, époque où les pirates écument les mers à bord de superbes voiliers au pavillon noir. Notre héros, un jeune homme nommé Guybrush, ne rêve que d'aventures, d'abordages et de pillages ! Son ambition est de devenir un grand pi-



Les chefs donnent les détails des épreuves.

ATARI



LYNX CHALLENGE



Ecran à cristaux liquides couleur (LCD)
4096 couleurs disponibles
Lecteur de mini-cartes intégré
Haut -parleur et prise de casque
Possibilité de relier 8 LYNX pour jouer à plusieurs
Livré avec 4 jeux sur mini-carte
Alimentation pile et secteur

ATARI LYNX **Une nouvelle dimension dans le jeu vidéo**

Véritable condensé de nouvelles technologies, ATARI LYNX est le 1er "walkgame" qui réunit les qualités graphiques et sonores des consoles traditionnelles les plus sophistiquées dans un format de poche.

1 ATARI LYNX A GAGNER PAR JOUR

Venez jouer sur la fabuleuse console
ATARI LYNX
du 18 au 21 octobre 1990
au FORUM ATARI
niveau -2 du CNIT, Paris La Défense.
Le meilleur score de la journée remporte 1 LYNX



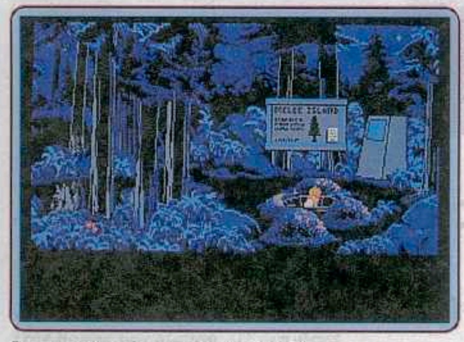


Dans le manoir du gouverneur (une femme !), quantité d'objets à récupérer.

rate. Sur des conseils avisés, Guybrush se rend sur l'île Mêlée, port d'attache de tous les écumeurs des mers. Il a la ferme intention de se faire enrôler par un grand pirate afin d'apprendre le métier. L'aventure commence avec son arrivée sur Mêlée au moment où il est accueilli par une vigie. Une visite dans le bar du village, le Scumm Bar, lui permet de rencontrer trois pirates importants. Ces derniers lui apprennent que, pour devenir flibustier, il faut réussir « les trois épreuves » qui constituent la première partie de l'aventure. Ainsi Guybrush doit prouver sa valeur à l'épée, voler une idole dans la maison du Gouverneur de l'île



Utilisez votre récipient comme casque.



La première épreuve est réussie.



Cueillez les fleurs jaunes.

(qui est une femme) et trouver le trésor de l'île Mêlée. Plus tard, il devra résoudre la sombre histoire de l'île Monkey (singe) lié à la présence de Leechuck, un abominable fantôme. Ce dernier terrorise tous les pirates au point qu'aucun d'entre eux n'ose reprendre la mer !

Il y a vraiment peu de choses à dire sur *The secret of Monkey Island* car son système de jeu est totalement identique aux précédents logiciels de la société : *Zac Mac Kracken, Indiana Jones*, etc. Il en est de même pour les graphismes, l'animation et le son qui, somme toute, sont de bonne facture. Le joueur contrôle le personnage à l'aide du clavier ou de la souris et clique sur des commandes pour agir sur le monde de *Monkey Island*. Le scénario, sans trouvaille géniale, est de qualité et satisfera un aventurier débutant ou confirmé. Pour mon traditionnel coup de pouce, je conseillerais tout d'abord aux aventuriers de questionner tout le monde au Scumm Bar. Dès que le gérant du bar quitte la cuisine, foncez-y ! Prenez le morceau de viande et le récipient (*pot*). Allez au cirque situé dans le centre de l'île et acceptez de faire l'homme canon pour le prix de 478 pièces (utilisez le récipient comme casque). Avec cet argent, vous pourrez acheter une épée, des bonbons à la menthe et une pelle chez le vieux commerçant du village. Sa-



Vue aérienne de l'île Mêlée.

chez que l'homme au perroquet vert peut vous vendre une carte du trésor de l'île Mêlée. Pour finir, le morceau de viande, assaisonné de quelques pétales de fleurs jaunes cueillies dans la forêt, vous aidera à pénétrer dans la maison du Gouverneur de l'île.

The Secret of Monkey Island est un de ces bons jeux d'aventure qui paraissent régulièrement. Il n'a rien d'exceptionnel mais il procure de longues heures de passionnantes recherches. Je le recommande donc uniquement aux mordus des aventures en tout genre. Aux autres, je dirais qu'ils ne ratent rien d'impérissable. Le prix de vente de ce logiciel ne nous a pas encore été communiqué mais j'estime qu'un prix maximum de 200 francs serait acceptable (ce test a été effectué sur une préversion quasi-définitive). Dany Boolauck

Type : aventure
Intérêt : 15
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★
Bruitages : ★★
(sans carte sonore)
Prix : n.c.

Ys



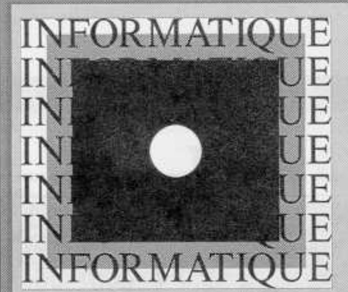
NEC CD ROM

Les jeux d'aventure sur console, ça existe, mais oui. Ys est là pour le prouver brillamment. Le CD ROM, réellement utilisé, permet d'allonger généreusement la première version Sega et d'y ajouter de vrais dessins animés. Ah, si c'était en français !

Hudson

Qui a dit que les consoles ne proposent que des jeux d'action ? Au Japon, un nombre impressionnant de jeux de rôle ou d'aventure sont développés sur CD ROM. Aussi riches que leurs homologues sur ordinateur, ils proposent d'excellents graphismes et bruitages mais restent souvent inexportables, la langue faisant barrage. C'est vous dire mon impatience en recevant Ys, un des rares jeux jouables par nous, pauvres Occidentaux.

Attention, jouable ne veut pas dire traduit ! Dialogues et conseils sont toujours donnés dans la langue de Kawabata, ce qui est très déconcertant



ULTIMA

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tel. (1) 43 38 96 31
Fax. (1) 43 38 11 86
métro République

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tel. 20 42 09 09
Fax. 20 57 09 29
métro gare

Place du Capitole
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tel. 62 27 04 38
Fax. 62 27 10 97

ATARI

SUPERBES PROMOS ATARI EN OCTOBRE

- *Promo n°1:* **520 STE** — **2990F**
  livré avec 10 jeux et le Basic OMIKRON
- *Promo n°2:* **520 STE** — **3290F**
  livré avec 10 jeux, 1 joystick et 40 logiciels du domaine public (traitement de texte, dessin, utilitaires, jeux...) et le Basic OMIKRON
- *Promo n°3:* **1040 STE** — **3990F**
  livré avec 10 jeux originaux, 1 joystick, 40 logiciels du domaine public (traitement de texte, dessin, jeux, utilitaires...) et le Basic OMIKRON
- *Promo n°4:* **1040 STE COULEUR** — **5990F**
  livré avec moniteur couleur ATARI stéréo SC1435, 10 jeux, 1 joystick, 1 tapis pour souris, 40 logiciels du domaine public (traitement de texte, dessin, jeux, utilitaires...) et le Basic OMIKRON

Les 10 jeux des Promos 1, 2, 3 et 4 figurent parmis la liste suivante: Afterbunner, R-Type, Gauntlet II, Super Hang On, Space Harrier, Super Huey, Starglider, Eliminator, Nebulus, Pacmania, Bomb Jack, Bombuzal, Xenon, Double Dragon, Black Lamp, Outrun, Star Goose, Star Ray

- *Promo n°5:* **520 STE COULEUR** — **5490F**
  livré avec moniteur couleur ATARI stéréo SC1435, 1 joystick, 1 tapis pour souris, 40 logiciels du domaine public (traitement de texte, dessin, jeux, utilitaires...), le Basic OMIKRON ***et les 18 jeux suivants:*** ***Afterbunner, R-Type, Gauntlet II, Super Hang On, Space Harrier, Super Huey, Starglider, Eliminator, Nebulus, Pacmania, Bomb Jack, Bombuzal, Xenon, Double Dragon, Black Lamp, Outrun, Star Goose, Star Ray***
- *Promo n°6:* **1040 STE Monochrome** — **4990F**
  livré avec moniteur monochrome haute résolution ATARI SM 124 et le basic OMIKRON

- **520 STE étendu 1Mo** — **3490F**
- **520 STE étendu 2Mo** — **4490F**
- **Carte extension 512Ko pour 520STF** — **530F**
- **Un STF en octobre? C'est possible! Ex: 1040 STF** — **2990F**

CONSOLES ET JEUX EN DIRECT DU JAPON



ARRIVAGE CHAQUE SEMAINE EN DIRECT DU JAPON (CONSOLES, JEUX, NOUVEAUTÉS...)
APPELLEZ-NOUS

GAMEBOY

GAMEBOY DISPONIBLE!
Gameboy + Tetris + Cable à 590F
Cartouches à partir de 185F

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS — **Ti 82**

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Tél:
Carte bleue n°:
Date d'expiration:
Signature:
Paiement par chèque ou CB

Désignation	Prix	Qté	Montant

transport logiciel 25F, matériel 140F
Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables.
TTC

Offres valables du 01/10/90 au 30/10/90
Articles dans la limite des stocks disponibles

COMMODORE AMIGA

- **AMIGA 500** — **3290F**
  livré avec 10 disquettes et 1 joystick
- **AMIGA 500 Couleur** — **5290F**
  livré avec moniteur Commodore, 10 disquettes, 1 tapis souris, 1 joystick
- **AMIGA 2000** — **5990F**
  Livré avec 10 disquettes, 1 tapis de souris
- **AMIGA 2000 Couleur** — **7990F**
  Livré avec moniteur couleur Commodore, 10 disquettes, 1 tapis souris
- **EXTENSION de 512Ko** — **690F**

CONSOLES NEC

NEC PC ENGINE, COREGRAPHX, SUPERGRAPHX
DES PRIX IMBATTABLES!

- **PC ENGINE/COREGRAPHX + 2 JEUX** — **1290F**
- **COREGRAPHX + CD ROM** — **3890F**
- **SUPERGRAPHX + 3 JEUX** — **2490F**
- **CD ROM** — **2890F**
- **Adap. CDRom pour Supergraphx** — **490F**

Nombreux titres en stock, appelez-nous

CONSOLE SEGA

PROMO INCROYABLE
SEGA MÉGADRIVE + 2 jeux + 2ème manette
1790F

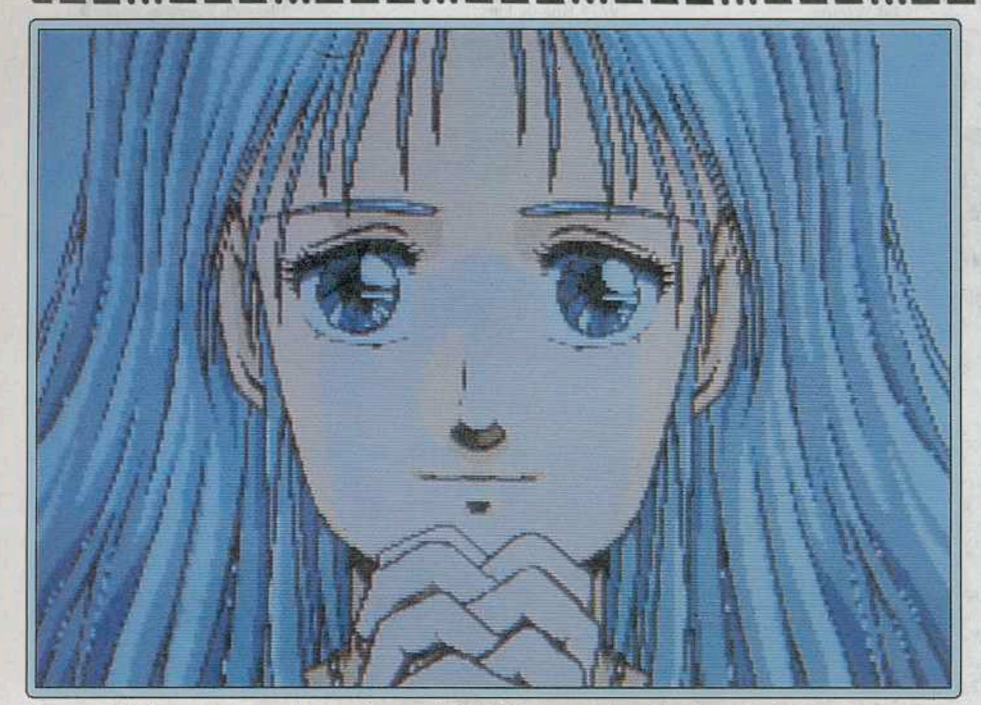
Possibilité d'acquisition de la Mégadrive seule

- **2ème Manette** — **190F**
- **Joystick X1 Pro** — **390F**
- **Adaptateur 8 bits** — **490F**

CONSOLE NEO GEO SNK

LA NEO GEO SNK
La borne d'arcade à domicile
16 BITS, MOTOROLA 68000 et Z80, 65536 COULEURS, etc...
3800F

- **Console + 2ème manette** — **4190F**
- **Console + Nam 75 ou Magician Lord** — **5490F**


Non content de proposer un jeu passionnant, Ys offre de superbes dessins animés.

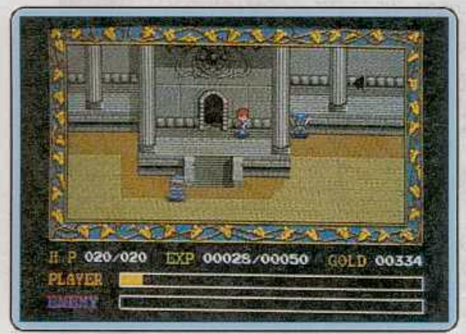


Toutes les rencontres ne sont pas mauvaises.

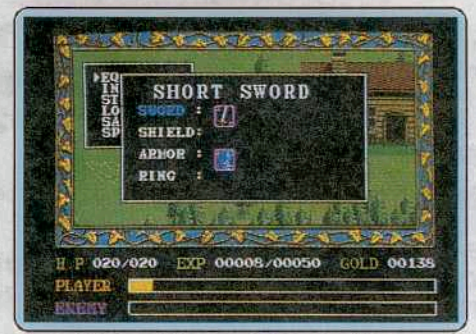
au début. Mais le jeu est suffisamment graphique pour que l'on puisse, en s'accrochant un peu, surmonter ce problème. D'autant que la plupart des objets sont désignés par leur nom anglais.
Ce jeu d'aventure fortement mâtiné de rôle est divisé en deux parties. La première, *Ys I*, reprend le scénario du jeu existant sur console Sega. Une fois cette aventure résolue, vous passerez à *Ys II*, qui est cette fois une aventure originale, encore plus riche que le premier volet.
Afin de délivrer le pays d'Ys d'un sortilège maléfique, vous êtes chargé de retrouver les six livres du savoir. Le territoire est divisé en deux parties : les terres hostiles et les villes. Les terres hostiles, comme leur nom l'indique, ne sont pas très accueillantes. Elles sont en effet peuplées en majorité de pillards ou de monstres à l'apparence peu ragoûtante. Leur manque d'hospitalité vous poussera souvent au combat. Vos points de vie et ceux de votre adversaire sont représentés par deux barres en bas de l'écran. Comme dans tout jeu de rôle, l'issue du combat dépendra de votre équipement (arme, armure...) et de la force de votre adversaire. Chaque victoire accroît votre expérience et votre fortune mais diminue vos points de vie. Il faudra patienter un certain temps pour que ceux-ci se régénèrent. Si un autre ennemi venait à vous attaquer entre temps, vous pourrez toujours tenter d'éviter la lutte en fuyant. Tous les habitants ne sont pas hostiles : il est possible de faire des rencontres utiles comme dans la maison au nord ouest du temple. Vous pourrez également découvrir dans ces terres des objets, magiques ou non, indispensables à la poursuite de votre aventure. Le territoire à explorer est immense et très varié : campagne, forêts, montagnes, volcans, cavernes ou temples. Le jeu est représenté en fausse 3D, comme dans *Faery Tales*. Les villes sont des abris sûrs : vous pourrez y soigner vos blessures, vous équiper (moyennant finances) et discuter avec les habitants. Le troc est la clé de la réssite : régulièrement, vous rencontrerez des personnages importants qui vous donneront des instruments magiques en échange d'un objet particulier. Le jeu est très long, rendant la sauvegarde indispensable : par un système de menu très simple, vous pourrez enregistrer jusqu'à cinq positions différentes. Un petit truc pour finir : une des statues du temple pivote si vous lui présentez le bon objet.
Ys est doté d'une réalisation qui fait honneur au *CD ROM* et risque de me rendre bien plus méchant avec les autres softs sur ce média. Dès le début, une séquence de présentation hallucinante vous attend. Sur une superbe musique, des graphismes enchanteurs défilent. De temps en temps, une voix raconte l'histoire en japonais. Vraiment impressionnant ! Et ce n'est qu'un début puisqu'un autre dessin animé vous attend entre *Ys I* et *Ys II*. Pendant le reste du jeu, graphismes et animations ne sont bien sûr pas de ce niveau mais restent excellents, dans le style assez naïf des Japonais. Quant aux musiques, elles sont très nombreuses et certaines figurent parmi les meilleures jamais réalisées sur *CD ROM* (le compliment n'est pas mince). Jouer avec un tel environnement sonore est un plaisir rare.



Un détour chez l'armurier.



Une vieille fée vous attend dans la maison.



Inventaire graphique... mais en anglais.



Le temple possède un passage secret.

Beau et complexe à la fois, Ys est un grand jeu qui démontre brillamment ce qu'il est possible de réaliser sur le *CD ROM*. Importé en petites quantités, il est assez difficile à trouver mais il mérite vraiment que vous fassiez des pieds et des mains pour l'acquérir.

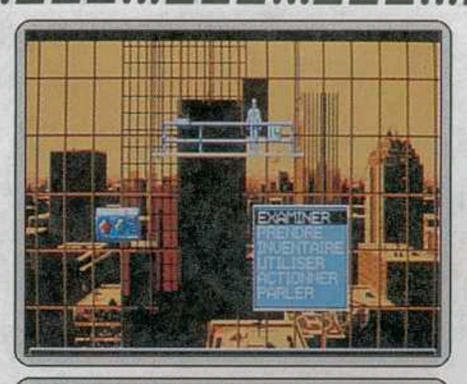
Olivier Scamps

Type : aventure/action
Intérêt : 17
Graphisme : ★★★★★★
Animation : ★★★★★
Langue : ★★★★★★
Bruitages : japonais/anglais
Prix : E

Les Voyageurs du Temps, la Menace

La version *PC* de cet excellent programme est enfin disponible. Ne la manquez surtout pas !

aventure animée : **type**
17 : **intérêt**
★★★★★ : **graphisme**
★★★ : **animation**
★★★★★ : **bruitages**
(carte son)
français : **langue**
C : **prix**



Couronné aux Tilt d'Or 89, cet excellent programme est désormais disponible sur *PC*. Graphismes soignés, scénario complexe et maniabilité exemplaire, l'aventure y conserve tout son charme... Le petit laveur de carreaux que vous dirigez ici à la souris va de surprise en surprise. Une clef, un drapeau, un passage secret et un bond vers le Moyen Âge, l'aventurier qui ne connaît pas encore ce titre sera surpris par la richesse de cette partie et par l'incroyable maniabilité du logiciel. Le personnage est dirigé à la souris. Il suffit de sélectionner le menu action pour agir sur les objets, les personnages, en les pointant tout simplement à l'écran. Peu de verbes (actionner = ouvrir, tirer, pousser, etc. selon la circonstance), aucune recherche de vocabulaire puisque l'on choisit sur l'écran, voilà un soft intelligemment conçu. Sur *PC*, les modes EGA et VGA offrent des graphismes très clairs et soignés. Côté bruitages, la carte son est, une fois n'est pas coutume, exploitée à son maximum : musiques superbes, mais aussi bruitages divers, des « clic », des « cloc », des « splachhh ». Réaliste quoi ! Conclusion : un soft à ne pas manquer (disquette Delphine pour *PC*).
Olivier Hautefeuille

Herewith the Clues

Un jeu étrange qui frôle l'escroquerie. Jacques Harbonn est bien bon de lui mettre 10 !



enquête policière : **type**
10 : **intérêt**
★★★★★ : **graphisme**
– : **animation**
– : **bruitages**
anglais : **langue**
C : **prix**



Cette enquête policière d'un type très particulier est basée sur un thème simple : vous devez trouver qui a tué Serge Orloff. Alors que l'ensemble des jeux d'enquête se déroule sur un mode aventure, ici tout est statique. Vous êtes assis à votre bureau et disposez de l'ensemble des éléments qui pourront vous faire progresser : rapports de police, pièces à conviction, historique des différents protagonistes et photographies diverses. Le maniement du jeu est très commode puisqu'il suffit d'examiner avec la loupe (le curseur) un de ces types d'éléments et de choisir ensuite sur la liste celui que l'on veut examiner. Les documents sont bien présentés et les photographies des différents objets et personnages toutes digitalisées (en noir et blanc). Si l'idée est originale, le résultat n'est malheureusement pas convaincant du tout. De plus, il n'est possible de connaître la solution qu'en écrivant aux concepteurs du jeu, le programme n'effectuant aucune analyse. Les programmeurs ne se sont vraiment pas fatigués puisque le jeu se limite à l'affichage d'écrans. A réserver aux amateurs de casse-tête et encore... (disquettes CRL pour *Amiga*).
Jacques Harbonn

Questmaster



Très decevant, *Questmaster* donne l'impression d'avoir été conçu il y a sept ans !

aventure graphique : **type**
10 : **intérêt**
★★★ : **graphisme**
★★ : **animation**
★★ : **bruitages**
anglais : **langue**
(jeu et notice)
C : **prix**

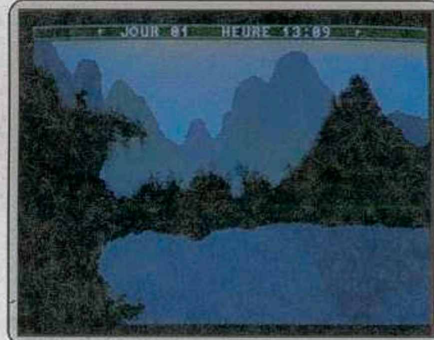


Classique est la mission de *Questmaster*. Qu'il s'agisse des graphismes, du scénario, du maniement du logiciel, l'amateur risque de ne pas supporter une telle « ancienneté » graphique et technique. Cette version *PC* offre des décors EGA assez grossiers. Les quelques animations qui donnent vie aux tableaux ne suffisent pas à créer l'ambiance. Et si *Questmaster* est compatible avec la carte sonore Ad-Lib, l'absence de tout bruitage est regrettable. Le maniement de cette aventure est essentiellement textuel. Bien sûr, il est possible d'utiliser le joystick pour éviter de taper *North*, *South* ; mais pour le reste, il faudra reprendre goût à la syntaxe usuelle des « vieux » héros de la micro, *get key*, *open door*, etc. Côté scénario, les quatre disquettes programme laissent augurer une aventure de longue haleine. En revanche, on retrouve ici tous les stigmates de l'aventure classique : morts violentes à répétition, orientation difficile pour le joueur... Alors que l'on dispose de tant d'atouts (graphismes soignés, icônes, animation d'un personnage, synthèse vocale, décors 3D, etc...), il est bien difficile de faire marche arrière... Décevant (disquette Miles Computing pour *PC*).
Olivier Hautefeuille

Lost Patrol

De beaux graphismes ne suffisent pas à faire un grand jeu. Nous ne le répétons jamais assez...

aventure/action : **type**
13 : **intérêt**
★★★★★★ : **graphisme**
★★★★ : **animation**
★★★★ : **bruitages**
C : **prix**



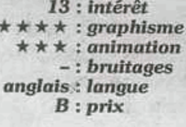


En 1966, alors que la guerre du Viêt-nam fait rage, un hélicoptère de transport américain s'écrase dans les montagnes, au beau milieu d'une zone accidentée. Vous tenez le rôle du sergent Weaver et vous devez ramener les soldats survivants à la plus proche base américaine. Ce n'est pas une promenade qui vous attend, car vous devez franchir une distance de quatre-vingt-dix kilomètres, dans une région tenue par le Viêt-cong. C'est à vous qu'incombe la responsabilité de choisir l'itinéraire, de décider des marches ou des haltes et de choisir les hommes qui avancent en éclaireurs. Mais il faut surtout économiser la nourriture et les munitions qui manquent cruellement. Ce programme mélange différents genres : arcade, aventure et stratégie. Ocean s'est visiblement inspiré des programmes de Cinemaware, en alternant de superbes images digitalisées avec des séquences animées lors des combats. Pourtant, en dépit d'un concept intéressant et d'une réalisation très soignée, il y a trop de longueurs et on contemple les belles images comme un album de photos, sans ce passionner tout à fait pour cette aventure (disquette Ocean pour *Amiga*).
Alain Huyghues-Lacour

East vs West, Berlin 1948

Un bon petit jeu comme il y en a beaucoup et qui ne restera pas dans les annales de l'aventure...

aventure/icône : **type**
13 : **intérêt**
★★★★ : **graphisme**
★★★ : **animation**
– : **bruitages**
anglais : **langue**
B : **prix**





Berlin, 1948. Votre premier contact vient de vous préciser votre mission. Après la mort du Col. Harris et la mise à jour d'un groupe terroriste, vous devez enquêter dans la ville, interroger, fouiller les bâtisses intéressantes, collecter des indices, etc. Ce logiciel offre une énigme policière complexe, proche, dans sa forme, de *Maupiti Island* par exemple. Votre succès dépend pour beaucoup des questions posées aux passants, des déductions faites à tête reposée, sur un carnet posé à côté de votre *Amiga*. En revanche, face à la concentration qu'implique la résolution d'une telle énigme, le joueur risque de souffrir de la gestion icône proposée. Si le graphisme de *Berlin* est joli et original (vues aériennes, maniement du personnage à la souris), le choix des ordres est étrange. Vous ne tapez aucun mot au clavier (super) mais enchaînez des icônes objet/verbe/personnage. La méthode est bonne mais son application est souvent un vrai casse-tête. Rien à voir avec *Maupiti* par exemple ! A noter enfin que la version testée ne comptait aucun bruitage. Un soft correct, mais dont l'achat n'est à mon avis pas indispensable (disquette Time Warp pour *Amiga*).
Olivier Hautefeuille



FINALE NATIONALE
Samedi 27 octobre 1990 à 15h
sur le stand TILT
au Salon de la Micro
Espace Nord La Villette Paris

Chacun des 20 finalistes affrontera les 5 machines sélectionnées sur de nouveaux jeux.
Le classement se fera au cumul de points.

1er prix: un chèque de 10.000 francs.
2e prix: un chèque de 5.000 francs.
3e prix: un chèque de 2.500 francs.
4e et 5e prix: un chèque de 1.250 francs.
du 6e au 20e prix: un bon d'achat de 500 francs chez Auchan.



Message in a bottle

ZIMBABWE JACK

*Pour Amiga Love 1 (Tilt n° 79) qui lutte dans **Zac Mac**, il te faut mettre l'œuf dans le four et allumer ce dernier. Quand l'œuf aura éclaté, l'hôtesse aura du pain sur la planche et te laissera les coudées franches pour agir... Profites-en alors pour t'emparer de la bouteille d'oxygène.*

Pour ST Mad (Tilt n° 79), puisque winner veut dire vainqueur, il est certain que tu as gagné le jeu. Pas d'autre mission en perspective !

*Un code pour Sega Master (Tilt n° 80) dans **Alex Kidd III** : IZOXKJPX.*

*Pour Slider ST (Tilt n° 80), dans **Iron Lord**, sache que ton ennemi n'a que trois possibilités d'attaque et que c'est lui qui commence le combat. Pour contrer toutes ses actions, effectue une parade vers le haut. Quant à tes attaques, il faut taper dans tous les sens jusqu'à ce qu'il cède. Tu régénéreras aussi ton énergie en achetant une potion de soin chez le marchand.*

*Pour ma part, je cherche la baleine de **King Quest IV**... Que faire, aussi, pour obtenir, dans **Iceman**, le télégramme du colonel ? Merci.*

MADY et BABY

*Des astuces fulgurantes sur **Drakkhen**. Pour obtenir une équipe « béton », voici ce qu'il faut faire. Commencez par insérer la disquette numéro 2 et créez des personnages. Lorsque l'on vous demande d'entrer un nom, tapez 31415927 puis Return, SUPERVISOR, et enfin le nom que vous choisissez pour le personnage. Une fois cette opération effectuée pour toute l'équipe, suivez les indications du programme et lancez la partie. Lorsque vos personnages apparaissent dans le jeu, cliquez dans la fenêtre dialogue avec le bouton droit de la souris. Oh surprise, une liste s'inscrit à l'écran. Cliquez sur « armurerie ». Entrez dans la maison, regroupez votre argent (un clic sur l'or et sur l'un des personnages) puis achetez un arc. Sortez ensuite, donnez l'arc à l'un des personnages et cliquez à nouveau pour obtenir le menu. Vous choisirez ici un dragon (DRM, DRG, DRP ou DRD) et l'attaquerez... Celui qui possède l'arc peut tuer la bête, même si les autres se font destroy ! Vous devrez recommencer cette opération un certain nombre de fois, jusqu'à ce que le personnage armé, le seul qui reste vivant, arrive au niveau 10. Si vous appuyez alors sur F10, tous les personnages morts vont réapparaître. Il vous suffit alors de renouveler l'ensemble de la manipulation sur chacun d'eux pour que toute l'équipe atteigne le niveau 10. Ensuite, faites apparaître des diables et tuez-les. C'est un excellent moyen pour obtenir des armures de protection puissantes. Rendez-vous ensuite en DO (au menu). Trouvez le Prince de la Terre et évitez de le tuer. Voilà, il vous suffit maintenant de continuer par vos propres moyens. Moi, je retourne sur la plage !*

KHEOPS

*Voici des codes et astuces pour les sportifs et aventuriers. Sur **Beach Volley** tout d'abord, lancez le ballon, faites pause, et tapez DADDYBRACEY (en Azerty bien sûr). Enlevez alors la pause et profitez de l'option F1 qui permettra maintenant de changer de stage.*

*Dans **le Manoir de Mortevielle**, voilà une petite solution rapide pour ceux qui n'ont pas encore tout compris. Dans le couloir de la maison, je me rends dans la quatrième chambre à droite. Recherches méticuleuses, me voici en possession d'un poignard. Dans la chambre située au fond à gauche du couloir, je trouve cette fois une bague en or, dans la valise du haut. Il est temps de visiter la cave. Là, je plante le poignard dans le trou qui apparaît. Voici maintenant les réponses aux questions posées : courses, recherches, salle à manger, parchemin, 3, 10, Murielle, Guy, Léo. La bague, placée dans la boule et tournée sur elle-même, déclenchera un mécanisme secret. Me voici maintenant dans la crypte. Il faut prendre l'objet en bois, sortir sans oublier de reprendre la bague. Après les sous-sols, le grenier ! La baguette en bois qui se trouve dans le tiroir du haut est très utile. Il faut ici se servir de l'objet en bois, dans le trou au milieu de la commode, et de cette baguette, dans la boule au premier plan. Faites tourner l'ensemble, et l'affaire est dans le sac...*

*A moi maintenant, qui pourrait me fournir un cheat mode pour ce superbe jeu qu'est **Unreal** ? Je cherche aussi de l'aide pour **Stunt Car** et **Fire and Brimstone**, plus tout, mais absolument tout, sur **Lost Patrol** (Amiga...) ! Merci à tous et à bientôt.*

OLIVIER

*Help me please, dans **Operation Stealth !** Premier problème, je n'arrive pas à joindre Monsieur Martinez, mon contact. D'autre part, à l'aéroport, je trouve un jeune homme qui semble attendre quelque chose. Mais, quand je lui parle, il ne comprend pas. A la banque enfin, que faire dans la salle des coffres et comment obtenir une clef ? Merci d'avance pour vos réponses.*

464 PC

*... recherche avidement des pokes et trucs subtils pour **Cabal, Operation Thunderbolt, Ghostbusters II, Rolling Thunder, Fruity Franck** et **Saboteur II**.*

NELSON

*Je recherche des vies infinies et de l'argent à ne plus savoir qu'en faire pour l'excellent **Blood Money**. Toutes les réponses pour **Explora II, King Quest IV** et **Life and Death** seront de même les bienvenues. Merci d'avance.*

GORE (F.G.)

*Pour l'anonyme du II de mai (Tilt n° 80), l'entrée de la base souterraine d'**Infestation** est en fait un téléporteur que tu actionneras en tapant ton nom sur le terminal qui lui fait face. Pour trouver ce téléporteur, utilise le M.M.U. et suis (à distance) ton vaisseau. Tu finiras bien par passer devant la machine tant attendue.*

*Julien (Tilt n° 80), pour ouvrir la grille qui te pose problème dans **Kult**, il faut que tu mettes l'œuf (donné par le maître à la fin des cinq épreuves) dans le trou de la statue, à gauche.*

*Pour Sebbie, dans **Indy** cette fois, je rappelle à nouveau que ce n'est pas le journal du papy Jones qu'il faut faire dédicacer par Adolph, mais le laissez-passer qui se trouve à Brunwald. Plus de problème alors pour traverser les barrages.*

*A moi, sur Atari STF. Dans **Baal**, au deuxième niveau, je prends la cartouche numéro 4 et je bousille tous les générateurs. Il ne me reste alors qu'un seul morceau d'arme à prendre (coordonnées 12/20), objet défendu par un champ de force, lui-même activé par un générateur (20/22). mais comment détruire ce générateur ? Il résiste à toutes mes armes force 4. Que faire ? Autre question, à quoi sert réellement le test mode que l'on active en tapant LOVEBUNDLE dans le tableau des scores ?*

*Si vous possédez les solutions d'**Explora I** et **II**, ainsi que des cheat modes pour **Ninja Warriors**, pensez à moi !*

*Une petite astuce enfin pour les passionnés de **Maupiti Island** : si vous cliquez sur votre niveau de forme, le programme vous indiquera le pourcentage d'indices découverts (cette manipulation n'est pas indiquée dans la notice...).*

A bientôt et merci.

ELRIC LE NECROMANCIEN

*Je suis complètement bloqué dans **Operation Stealth**. J'ai atteint la station sous-marine du Spyder, après quelques démêlés avec les rats et un combat contre un agent du vaisseau. J'ai donné à boire à l'officier. Mais maintenant, je ne sais vraiment plus quoi faire. Je possède l'ordre de mission tamponné, ainsi que le canot de sauvetage. Comment agir devant la porte de la salle où se trouve le dactylographe ? Y a-t-il moyen d'entrer dans la pièce dont on ne voit pas la porte de face et qui se trouve près de l'entrepôt ?*

*Je ne vais guère mieux dans **Neuromancer**... Ayant atteint le niveau de cryptologie 3, il me faut aboutir à un nieau encore supérieur pour pouvoir déchiffrer d'autres mots de passe. Que faire ? Merci à tous les aventuriers qui pourront m'aider.*

LE FANA DU MICRO

*Sur Atari STF, dans **Game Over II**, si vous n'arrivez pas à passer la première partie, le code d'accès pour la deuxième manche est 11423.*

*Pour Mik le Justicier (Tilt n° 76) qui lutte dans **Rambo III,** voilà comment délivrer le colonel. Il faut aller dans la troisième forteresse et trouver les flèches explosives. Cherche ensuite une porte grise avec un petit carré à côté. C'est en tirant une flèche dans ce carré que la porte s'ouvrira. Une fois à l'intérieur, on aperçoit le colonel, allongé sur un lit. Il suffit alors de s'avancer vers lui pour qu'il se lève et garantisse ton passage en deuxième section. Un tuyau : n'utilise pas la grosse mitraillette dans cette forteresse, le bruit des détonations alerterait les gardes ! Quant à moi, toujours dans*

Rambo III, *je suis coincé à la deuxième section. Après avoir posé toutes les bombes, je m'approche de mon hélicoptère. Mais comment monter l'intérieur ?*
Dans ***Batman The Caped Crusader***, *j'ai trouvé une fléchette. Mais où est la cible qui me permettra d'ouvrir la grande porte de la maison ?*
Ce qui me plairait énormément aussi, c'est l'invulnérabilité pour ***Xenon*** *et* ***Black Lamp***, *des vies infinies pour* ***Predator, Altered Beast*** *et* ***Dynamite Dux***.
J'attends enfin avec la plus grande impatience la solution complète de ***Rambo***, *et celle de* ***Batman*** *aussi ! Merci d'avance et à bientôt.*

TITI GREG

Question ! Y a-t-il une sauvegarde dans le jeu ***Simbad*** *? La notice parle de l'histoire sans mentionner ce point. Je suis bloqué aussi dans* ***Iceman***. *Je n'ai pas réussi à déchiffrer le message codé de la CIA car les numéros de page donnés sont supérieurs au nombre de pages réel de la notice. Comment faire pour résoudre ce drôle de casse-tête ? Existe-t-il un moyen de ne pas se faire couler par le bateau russe, même après l'avoir touché ? Malgré l'utilisation des leurres, je reçois toujours six torpilles, de quoi couler mon vaisseau à chaque fois (précision, j'ai déjà réparé le système défectueux du lance-torpilles).*
Voilà maintenant un début de solution pour ***Conquest of Camelot*** *qui aidera, j'en suis sûr, tous les aventuriers de Sierra.*
Commencez par vous rendre dans la chambre afin d'y prendre la bourse vide posée sur la table. Faites remplir cette bourse à la chambre des trésors, puis rendez-vous à la chapelle des dieux. Offrandes à droite, offrandes à gauche, vous voilà en règle avec le tout puissant. Allez ensuite voir la reine et embrassez-la plusieurs fois. Il faudra aussi lui offrir une rose ! La visite de la chambre de Merlin est une étape importante. Parlez-lui du « graal », des chevaliers. Inspectez aussi le coffre situé à droit de l'écran. Une sauvegarde de ce tableau vous permettra d'étudier, tout au long de la partie, la carte murale de Merlin. Rendez-vous maintenant dans la cour du château pour discuter avec les gardes puis passez le pont-levis. Dans la forêt, il faut donner une pièce de cuivre au gnome et être bien plus généreux encore avec le chasseur. Ce dernier vous donnera en effet une lance spéciale et bien des renseignements utiles. Après avoir tué trois sangliers, vous relevez maintenant le défi du corbeau (chevalier noir). Prenez le morceau de soie sur le squelette et combattez avec ferveur le chevalier noir. Voilà, c'est tout pour l'instant.

LE TOQUET D'ST

Dans ***Operation Stealth***, *comment libérer John et la « nana » quand ils sont jetés au fond de la mer ? Merci d'avance !*

EMMANUEL

A l'aide !!! Je suis un PCiste qui recherche désespérément des trucs et bidouilles pour ***Double Dragon, Saboteur 2*** *et* ***Robocop***. *Merci d'avance !*

PHILIPPE S.

Je viens d'acquérir le superbe ***Space Quest III*** *de Sierra On Line. Merci à Eric Caberia pour son test et les quelques indices qu'il nous a dévoilés. Mais cela ne suffit pas. Pour espérer un jour voir la fin de l'aventure, je lance un SOS à tous les passionnés qui luttent sur ce logiciel. Merci et à bientôt.*

ZAPPMAN II GS

Pour Nico et Wougle (Tilt n° 73) et tous les amateurs de ***Last Ninja 1***, *voilà quelques trucs pour finir le niveau 1, trouver la pomme et les shurikens. Il suffit de monter jusqu'à arriver au croisement. Tournez ensuite et vous découvrirez les boules fumigènes. Pas très loin se trouve une mare où flottent des rondins de bois. Il faut sauter sur ces derniers pour passer de l'autre côté du tableau. La pomme redonne une vie. Pour qu'elle soit encore plus efficace, il sera utile de se laisser tuer avant de la manger, afin de récupérer une vie « entière ». Pour passer au niveau deux, il suffit de combattre le dragon qui sort de la grotte et en bloque le passage. Cette créature ne survivra pas à quelques boules fumigènes. Au deuxième niveau, il est impossible d'ouvrir la grande porte. Aussi, il faudra faire le tour par les montagnes (attention aux crevasses) et les esca-* ▶



lader grâce au petit crochet découvert au début du tableau. Maintenant, vous devez avoir atteint une propriété où se trouvent de nombreux objets et armes. Attention à la rose, il vous faudra mettre des gants pour la saisir. Quant au troisième niveau, il suffit de donner le collier à la statue de Bouddha pour l'atteindre. Moi, je craque dans ce même troisième tableau. Il s'agit des oubliettes. Bien sûr, en donnant un bon coup sur les squelettes, on les fait exploser... Mais que faire d'autre ? Merci et bonne chance.

TOLIA L'AVENTURIER

*Pour **Operation Stealth**, comment passer la salle des piranhas ?*
Je viens en aide par contre à tous ceux qui n'ont pu encore passer la douane. Examinez le distributeur de journaux et mettez la pièce de monnaie. C'est par la lecture du journal ainsi obtenu que vous découvrirez le pays allié dont il faudra inscrire la nationalité sur le passeport. Dans les toilettes, il faut utiliser la mallette et son fameux falsificateur. Le douanier sera finalement ravi de vérifier votre nouvelle indentité ! Ensuite, il faut aller voir l'hôtesse afin qu'elle vous remette un télégramme adressé au sieur Martinez, votre contact. Dans l'autre pièce, utilisez le billet d'avion sur le garde, puis déplacez-vous vers le tapis roulant. Prenez le bagage qui porte l'étiquette « Martinez ». Nouvelle visite aux toilettes, il faudra cette fois utiliser le rasoir avec la prise de courant. Dehors, un taxi vous mènera vers la suite de cette superbe aventure !
*Quelques trucs pour **New Zealand Story** : pour tuer la baleine, il faut se laisser avaler par elle et lui tirer dans le ventre en évitant les gouttes qui tombent. Pour tuer la pieuvre, il faut lui tirer dans les yeux et le nez, en évitant cette fois les chauves-souris. Quant à la fille, une bonne dragée dans le ventre au moment où elle tire. C'est moche, mais c'est la vie.*
*Pour **Drakken** cette fois, il faut attendre la nuit pour rentrer dans le Minaret. Pour le château où le pont-levis se lève, seul l'invisibilité vous donnera accès à la suite.*
*Pour Julien (Tilt n° 80) qui se bat contre **Kult**, Sai Fai te suivra si tu lui fais boire le contenu de la fiole trouvée dans le labyrinthe du souterrain. Bon courage à tous.*

XAVIER

*Coucou au peuple des Atariens. Je suis perdu dans **Dongeon Master**, niveau 7. Qui me communiquera les plans des niveaux 7 et 14 ?*
*Dans **Zac Mac**, comment se rendre chez le gourou népalais et au commissariat de police ?*
Voici enfin quelques pokes pour les aventuriers perdus.
*Dans **Barbarian** (aventure), tapez, pour des vies infinies, 04-08-59 avant de lancer votre héros.*
*Dans **Out Run**, tapez STARION avant de démarrer. Ensuite, appuyez sur « T » pour avoir du temps supplémentaire, sur « S » pour changer de stage.*
*Dans **Karate Kid III**, tapez sur « P » pour changer de stage.*
Je cherche, quant à moi, toutes les indications concernant l'Anneau de Zengara, et en particulier l'énigme du troisième étage. Merci d'avance.

ANONYME STF

*J'ai le bateau, j'ai le moteur, mais je n'arrive pas à trouver le pétrole... Telle est ma situation sur **Treasure Island** ! La grimpette dans la forêt (fichtre !) est interrompue par une barrière, comment poursuivre ma route ? Merci à tous !*

THE TATOU

*Voici une bonne partie de la solution de **Drakkhen**. L'idéal est de débuter l'aventure avec des personnages de niveau 16. Tout d'abord, allez voir Hordkhen. Il vous ordonnera de partir chez sa sœur, Hordkha, ce que vous ferez bien sûr aussitôt. Revenez ensuite chez le Prince de la Terre, parlez avec lui, et partez chez Haagkhen, dans les marais. Pour passer le pont-levis, utilisez le sort qui ouvre les portes. Une fois dans le château, il faut trouver la prison. Parlez au prisonnier et libérez-le en vous servant du levier. Rendez-vous ensuite chez Naagkhen (sur la banquise), puis chez Naagkha dont le château se trouve lui aussi sur la banquise, et est en tous points semblable à celui de son frère. Après avoir libéré Hordkha, allez voir la princesse. Profitez-en pour aller chercher le drags gardé par le dragon. Il faut maintenant tuer Hordkhen, et retourner auprès de la Princesse de l'Eau. A partir de là, rendez visite à Hazulkha (dans le désert) et tuez cette dernière afin de récupérer son gemme. Voilà, ce sera tout pour cette fois. Mais sachez avant de me quitter qu'il est possible, sur PC par exemple, d'obtenir des indications sur le jeu en utilisant PC Tools. Les dialogues et textes de toute l'aventure se trouvent dans les fichiers. TXT. Bonne chance !*

DELTA SX

Des trucs très utiles pour les possesseurs de C64 :
*Pour **Turbo Out Run** : mettre le jeu en pause (Run/Stop) et tapez)(=: (les signes)(correspondent ici aux crochets situés sur les touches deux points et point virgule du clavier du C 64. Cela vous permettra de charger le prochain garage.*
*Pour **Ghouls'n Ghosts** tapez WIGAN RLFL dans le score, après la mort de votre héros. Ensuite, la touche « A » donne une armure et la touche « S » charge le niveau suivant.*
*Pour **Rainbow Island**, chargez tout d'abord le programme Code. Lorsque c'est fait, tapez :*
POKE 28435,189 (vies infinies)
POKE 16868,173
POKE 18522,173
POKE 18577,173 (crédits infinis).
Ensuite, lancez RUN. Bonnes parties à tous.

FRAPPADINGUE

*... alias Nicolas, modifie encore sa technique pour obtenir sur **Sim City** (PC, des dollars à profusion. Comme Bruno (Tilt n° 79), il remplace maintenant la ligne 3 du secteur 6 par 79 79 79 79. Bon courage pour les constructeurs de nouveaux mondes !*

CONDORMAN 2000

*... où le flash back de la micro. Dans **Sram**, pour obtenir le poil du sanglier, il faut taper attraper gland et donner celui-ci à la bête des bois. Pour obtenir le couteau quand vous êtes au menhir, faire nord et monter ensuite dans l'arbre.*
Le couteau se trouve dans le nid. La réponse à l'énigme de l'ermite est homme. Cet homme vous donnera la flûte.
Pour avoir maintenant la flèche, allez dans les marécages et utilisez la liane pour les traverser.
*Maintenant, à moi ! Toujours dans **Sram**, où se trouvent le roi, le prince, le centaure et la sorcière. Merci d'avance !*

ELRICK

*Dans **Leisure Suit Larry III**, que faut-il dire à Bambi dans la salle vidéo ? Dans **Iceman**, comment réagir lorsque le capitaine ordonne Acknowledge Green Board ? La documentation ne donne en ce point aucune indication... Merci beaucoup !*

SEGAMAN CASQUE

*Dans la famille **Zillion 2**, je recherche désespérément des vies illimitées because, à la fin du niveau 4, le boss est un véritable enfer à lui tout seul ! Et comment le combattre ?*
Help me please, thank you very much d'avance. (Ça y est, je crack... Vlan !) Salut à tous les Segatist et Tiltmen.

CLAUDIA

Voici quelques questions et réponses pour les amateurs de Sierra.
***Larry III**, la bouteille de vin se trouve dans la comedy hut.*
***Larry II**, dans le canot, il faut avoir une lotion solaire et une perruque.*
***King Quest IV**, pour le troll, insistez, il n'est pas toujours là... Par contre, attention à bien éviter la crevasse.*
Qui m'aidera maintenant à résoudre les questions suivantes ?
***Dongeon Master** : au niveau 4, je bute contre les vers géants. Armes inefficaces... Impact poison, boule de feu, nuage poison, rien n'y fait. Et impossible en plus de contourner ces sales bêtes.*
***Police Quest II** : à Cotten Cove, je me fais flinguer par Bains, impossible d'ajuster mon arme.*
***Police Quest I**, à la prison, je ne parviens pas à délivrer Sweet Checks. Que dire ?*
***Operation Stealth** : me voici au parc, avec un œillet rouge à la boutonnière. Résultat, rien ne se passe...*
***Manhunter II** : que faire dans la pyramide ? Comment entrer au Wax Museum, au Private Club et à la blanchisserie ? Que signifie aussi le message suivant :* The R3 is the L1 to R4 ?
***Manhunter I**, deuxième jour : que faire au night club ? J'ai parcouru Central Park et découvert Osborne. Je voudrais entrer au Natural History Museum, mais... n'y arrive pas !*
***Leisure Suit Larry II** : je saute en parachute, coupe les cordes, et tombe dans le marais. Et là, chose horrible, l'Amiga me renvoie à l'écran Workbench, d'où blocage, accompagné du message out of handles. C'est malheureusement systématique. Quelqu'un aurait-il déjà rencontré ce problème. Qu'est-ce ?*

DEBILE MAN

*Sur PC, pour **Strip Poker** d'Artworks, voici quelques trucs pour arriver à ses fins sans trop se creuser les méninges. Quand le programme vous demande d'entrer le nom de votre partenaire, tapez soit Mellissas-.pic, doit Suzis.pic... Et hop, à poil directos, à l'aise Blaise !*
*Sur ST maintenant, dans **Dungeon Master** (le jeu le plus délirant que j'ai jamais vu...), que faire au niveau inférieur à celui de la room of the gem ? Je tue le moustique, les gros vers pas beaux, le fantôme. Mais ensuite, je bloque.*
Pourtant, je mets les pièces. Est-ce

que le « crétin » qui me regarde fixement a quelque chose à faire là ? Merci à tous.

LES JUSTICIERS DE L'AMSTRAD

*Dans **Vendetta**, où se trouve le pied de biche, que faut-il faire pour partir en voiture ?*
*Dans **Turrican**, où se trouve la sortie du niveau 2.2 ?*
*Que faut-il faire aussi dans **Manhattan 95** ? Nous recherchons aussi la solution de **Barbarian II** et des trucs pour vaincre **Last Ninja II**. Merci à tous les amstradistes. Tchao !*

BATMAUVIETTE

*Help, y a-t-il un Tilté dans la salle capable de nous offrir la solution complète de **Batman the Caped Crusader**, plan à l'appui pour les deux aventures, sur Amiga ? Merci d'avance.*

BAXTER

*J'informe Le Spectre qui patauge dans les galeries de **Rick Dangerous** que, dans le tableau qui suit la rencontre avec le chef des gardes, j'ai réussi à parvenir en haut de l'échelle avant le garde, et en tuant tous les soldats. Il faut aller et venir 4 ou 5 fois sur la pierre fendue. Bon courage !*
*Quant à moi, je cherche désespérément des vies infinies pour **Xenon II**. Merci d'avance.*

ANONYME III

*Super info pour les aventuriers de **Maupiti Island**, et notamment Check the Star Fighter (Tilt n° 80). Voilà l'utilisation exacte du puits : il faut prendre la pierre dans l'aquarium, la corde cachée dans le filet du salon, puis se rendre près du puits. Mettre alors la pierre dans la fente et utiliser la corde pour descendre. Mais attention, il faudra pour cela que le bassin soit vide de son eau... Une fois dans le puits, la grille s'ouvre lorsque l'on pousse la pierre avec la tête de mort. Par contre, je ne sais pas comment il faut utiliser les bénitiers dans ce même passage.*
*Dans **Operation Stealth**, comment sortir de la situation délicate, sous l'eau, accroché à une grosse pierre ? J'espère que les aventuriers vont nous répondre.*

ST €OP

*Dans **Operation Stealth**, après avoir rencontré votre contact, changez tout ce qu'il vous reste d'argent. Cela vous servira plus tard. Bon, pour sortir de la mine, il faut maintenant agir comme suit : actionnez le sol pour découvrir un morceau de métal. Utilisez ensuite les liens sur cet objet tranchant, vous voici libre. Dans le sol, vous trouverez encore un pic. Placez-vous devant le deuxième caillou à votre gauche. En actionnant trois fois de suite le pic, vous voyez un passage apparaître. Mais attention, ce passage mène à l'eau pour une étape du jeu où seule votre habileté vous aidera. Une sauvegarde avant cette scène est chose judicieuse... Une fois la baignade finie, il faut se diriger vers le marchand de bracelet. En parlant avec lui, on obtient l'objet désiré pour 18 cruzeiros. Pour finir, l'éternelle question qui me bloque à ce point précis de l'aventure. La noyade et la grosse pierre... Au se... gloup... gloup !*

MARC

*Bien que je lutte sur un logiciel très ancien, peut-être trouverai-je parmi les lecteurs de Tilt quelqu'un capable de m'aider... Voilà, je suis bloqué dans **Conan le Barbare**, un excellent jeu, que je possède sur Apple IIE. Mon problème : impossible d'aller au-delà du septième niveau de ce jeu. Au début de ce niveau, je me trouve sur une échelle, juste devant la cage de la libellule, cage qui s'ouvre à l'aide de boules de feu. Pour créer ces boules de feu (comme le fait Volta), il me faudrait obtenir des diamants. Or, il y a de l'autre côté du tableau, trois porte-diamants que je n'arrive pas à remplir. Je pensais de même que les boules de feu qui retombaient du sixième tableau feraient apparaître des diamants, mais tintin !*
C'est pourquoi j'espère que l'un des aventuriers de Tilt pourra m'expliquer comment il faut passer ce tableau et ce qu'il faut faire pour vaincre Volta. Merci à tous.

SHADOW ONE

*Dans **Police Quest I**, une fois dans la prison, que faut-il dire à Marie pour qu'elle aide la police ?*

DIAMOND FROM ARAKIS

*Pour le Duc (Tilt n° 79), dans **Chaos Strike Back**, le passage secret vers le héros du bien se trouve à deux cases du petit recoin des hommes volants, et celui du mal près du grand Manitou. Pour y entrer, tu dois te mettre en face du mur et avancer, après avoir pris au moins un personnage. Mais attention, seul un des deux personnages est accessible, selon que tu aies choisi un héros bénéfique, ou un héros maléfique.*
*Pour MTMS (Tilt n° 80), dans **Rainbow Island**, il n'existe qu'un moyen pour trouver les passages secrets. Comme dans **New Zealand Story**, tu dois tirer des arcs-en-ciel, à certains endroits et de façon répétée. Je sais que cela marche, même si je n'ai pas encore découvert moi-même le moindre passage.*
*J'attends enfin votre aide en ce qui concerne **Chaos Strike Back**. Je ne trouve pas la clef qui me mènera à mon quatrième Corbum, celui dont la porte se trouve près des flammes noires et de la serrure Cross ? Salut à Ulnymiriuss, Nike, Beast, Bocky, Condor from Arakis et le célèbre duo Steorm-Fulcrum from the Lords.*

HUGO

*Dans **Police Quest**, que dire aux voyous dont les motos encombrent le parking du petit café ? Salutations.*

DOUGLAS

*Dans **Police Quest II**, je suis coincé dans la prison. Impossible d'ouvrir la porte. Que faire ?*
*Dans **Operation Stealth**, je suis également bloqué, dans la ville cette fois. Qui me dira comment on peut ouvrir la porte de la salle des coffres dans la banque ? Que faut-il faire dans l'hôtel ? Pitiééé.*
*Voici enfin quelques tuyaux pour les inspecteurs de **Maupiti Island**. Lorsque meurt le personnage nommé Juste, il perd la clef de sa maison sur l'embarcadère. Chez lui, on trouve dans la poêle une perruque calcinée. Sur le plancher, il y a aussi un diamant qui appartient à Roy. Quant à la statue, il faut pren-*

dre les jumelles sur le bateau de droite. Pour ce faire, dans la coursive du bateau, passez la porte de droite et fouillez le pupitre. Lorsque l'on sort du bassin, il faut donc avoir en main les jumelles. L'ordre « lire inscriptions » et l'utilisation d'un miroir feront le reste. Par contre, je ne sais pas comment traiter le message obtenu, car il y manque des lettres. Que faire ? Bonne chance à tous, et répondez-moi vite !

DÉDÉ DOIGTS DE FÉE

Dédé is back. *Pour Christine, dans* **Larry II***, les objets qu'il faut prendre en ville sont les suivants : le billet de bateau, le gobelet géant (grotesque Gulp), le passeport (dans la poubelle d'Eve, après le jeu télévisé), le maillot de bain, l'onklunk (magasin d'instruments), la crème solaire (dans le drugstore, au milieu du rayon le plus à gauche) et le paquet de dollars (sur le bateau, gare à la mémé !).*

Pour Irma la Douce, dans **Larry II** *toujours, lorsque la barque s'éloigne du bateau, mets la moumoute découverte chez le coiffeur (wear wig). Pour le Sierra Challenger, dans* **Larry***, la bague est sur l'évier, dans les toilettes du bar. L'homme au manteau est le même que celui qui te donne la télécommande quand tu lui donnes du whisky. Offre-lui la bouteille de vin que tu as achetée au Quickie Mart. A la discothèque, après avoir dansé avec Fawn, offre-lui les bonbons, la rose, la bague, les sous bien sûr, et rends-toi à la chapelle pour l'épouser (si, si !)...*

Pour Claudia, bloquée dans **Space Quest II***, je t'offre toute mon aide. Lorsque le chef pygmée te dit « ... just say the word and... », il suffit de dire « the word » (say the word ! Ha, ha, ha, les concepteurs de ce jeu, c'est une sacrée bande de rigolos, pas vrai ?) Le gnome ouvre alors le passage. Une fois dans le trou, il referme l'entrée. Mets la gemme dans la bouche et erre dans les souterrains à la recherche de la sortie. Bon courage et un dernier conseil : évite d'embrasser les aliens !*

Pour tous ceux qui coincent dans **Gold Rush** *voici quelques tuyaux. Dans la rue, parlez à Léonard (le gros avec une salopette) : il vous dira d'aller voir son poster dans le hangar, vous irez plus tard. Rentrez à la maison en utilisant la clef, lisez l'album de photos, prenez la photo de famille. Fermez le bureau ; un papier est collé dessus, prenez-le, lisez-le. Décidez de vendre la maison (sell house). Sortez et attendez l'agent immobilier devant la maison, faites la vente. Vous empochez 850 $. Rendez-vous au kiosque, regardez les fissures dans le sol, prenez la pièce d'or. Allez au nord pour prendre quelques fleurs. Dans le hangar, lisez le poster. A la banque prenez votre argent (200 $). Le n° de votre compte est inscrit sur votre relevé. Si toutefois vous n'avez pas le relevé faites appeler le directeur (talk Quail). A la poste demandez la lettre, ouvrez-la, lisez-la, prenez le timbre, lisez la postmark. Au bureau, démissionnez (resign devant le patron), allez dans votre bureau pour lire les coupures de presse (clippings) racontant l'histoire de votre frère disparu, Jake. Au cimetière, lisez les tombes des Wilson et déposez les fleurs. A ce moment vous avez le choix entre acheter un billet pour la diligence au stage travel ou pour le bateau chez Léonard (le voisin). Léonard vous propose 2 routes : l'une passe par Panama, l'autre par le Cap Horn. Si vous choisissez la route de Panama, il vous faut acheter un filet contre les moustiques ; si vous prenez un billet pour le Cap Horn, il vous faut des fruits. Allez montrer votre billet sur le bateau. Si vous avez le billet de diligence rendez-vous aux écuries et montrez-le au nabot qui y travaille. Ouvrez la porte de la voiture, montez et... Adieu Brooklyn. Félicitations... Vous avez 60/60 !!!*

Sur le bateau en route vers Panama, il faut mettre le filet antimoustique. Dans la pirogue, coopérez avec les indigènes. Sur le chemin, parlez à l'homme assis. Lorsque les fourmis vous cernent, grimpez à la longue liane (climb vine) et redescendez quand elles ont disparu. Dans la jungle, prenez le chemin le plus au nord, regardez le sol, prenez le disque d'or. Dans la rivière, avancez jusqu'au milieu, montez de 3 ou 4 cm, puis regagnez la rive de droite. Vous reprenez le bateau et... Bonjour la Californie. Félicitations... Vous avez 100/100 !!!

Arrivé à Sacramento, entrez dans le building qui fait l'angle et qui a deux portes. Prenez la diligence pour le fort Sutter (get stage). Là, allez parler au forgeron, répondez successivement à ses questions : y, y, Wilson, Jerrod, Jake. Il vous dit que Jake se fait appeler James et vous donne un fer à marquer. Au magasin, il y a trois articles : une pelle, une lanterne, une assiette pour chercher de l'or dans la rivière. Achetez une pelle ou une assiette contre la pièce d'or. Allez au cimetière du fort. Lisez la tombe du Marshall Wilson, lisez le psaume 23 de votre Bible, remarquez le canon, mettez la lettre trouée sur la tombe : on y lit R 2 1 O O M. Quittez le fort, suivez l'American River. Cherchez de l'or dans la rivière avec l'assiette ou creusez le sol avec la pelle : c'est autour des positions E:15 S:0 qu'il y a le plus d'or. On peut en trouver 50 fois. Retournez au fort pour y acheter une pelle, une lanterne et une mule. Emmenez la mule chez le forgeron, marquez-la après avoir chauffé le fer (heat iron, brand mule). Emmenez-la dans le corral. A l'entrée, le gardien regarde la marque. Entrez dans le box au sud et semez la mule afin de sortir seul. Retournez dans le box. Récupérez la mule qui a la même marque, sortez du box avec la mule (ce n'est pas la vôtre c'est celle de James). Le gardien vérifie la marque et laisse passer. Prendre la route qui longe l'American River vers Coloma. Là, rendez-vous au Green Pastures Hotel. Attachez la mule. Demandez à l'hôtelier un message : il vous donne un message à porter au numéro 11. Frappez à la porte, donnez le message : le client s'en va laissant la porte ouverte. Entrez, tournez la roue du canon sur la cheminée : le mur se soulève. Entrez dans la cheminée. Vous êtes dans la room 12 (anagramme de R 2 1 O O M). Ramassez la ficelle par terre, la note et l'aimant sur la table, lisez la note. Déverrouillez la fenêtre (unlatch window), ouvrez-la. Lorsque l'oiseau est entré, fermez la fenêtre. Regardez la capsule attachée à sa patte, mettez-y la photo, ouvrez la fenêtre. Lorsqu'il revient, prenez l'aerogram, lisez-le. Pour sortir de la chambre, vous pouvez repasser par la chambre 11 ou par la fenêtre sur le rebord (go on edge) qui mène au balcon. Sortez de l'hôtel, détachez la mule, quittez Coloma. Hors de la ville, suivez la mule (follow mule) : elle vous mènera à la cabane de James. Entrez et prenez les allumettes. Rendez-vous aux toilettes, entrez dans le trou (si, si). Allumez la lanterne. A la porte, attachez la ficelle à l'aimant, mettez l'aimant dans le trou (... de la porte) et faites-le descendre (lower magnet). Une fois la clef d'acier aimantée, tirez la ficelle (pull string). Utilisez la clef. Entrez dans la mine. Descendez, ouest, descendez, prenez la pioche, remontez jusqu'à la galerie qui va à l'ouest, ouest. Trouvez l'échelle qui descend, descendez autant que vous pouvez, ouest... Sortez vos mouchoirs pour la scène des retrouvailles. Piochez quelques centimètres derrière James, prenez l'or. Piochez encore un peu et...

A mon tour : dans **Space Quest II***, y a-t-il quelque chose à faire (à part prendre le papier) dans les WC de l'astéroïde ? Comment passez outre le second robot ?*

Dans **Space Quest III***, je suis bloqué sur le rail. Comment atteindre le fauteuil de la machine ? Que faut-il faire dans la « grosse tête » ?*

Merci pour les codes de **Larry III***.*





Amérique et périls

Je lis tous les mois votre magazine (un correspondant) français me l'envoie par la poste, après l'avoir lu). Je pense qu'il est bien, mais les gens de « SOS Aventure » ont toujours des noms trop nuls (comme Amigagaga ou Atarikiki). Même moi, ça ne me fait pas rire, et pourtant j'aime les blagues en français (quand je comprends). Je possède un *Amiga 500*, ça n'est pas très populaire ici, même si c'est très bien. *Atari ST* est encore moins populaire, et même s'il est moins bon, ce n'est pas une raison. Ici, à la Crosse (60 000 habitants), un seul magasin vend *Amiga* et, pour avoir *Atari*, il faut attendre très longtemps. Alors ici, le problème de la piraterie n'existe pas. Et il faut aller à Twin Cities (capitale du Minnesota) pour trouver plus de 5 logiciels !
J'espère ne pas avoir fait de fautes de français (j'ai recommencé car il y en avait trop). Bonjour à toute la rédaction de *Tilt*.

Jimmy, La Crosse (Wisconsin - USA)

■ *On l'a souvent répété : la bataille* ST/Amiga *est un phénomène déplorable, et particulier à la France. Les admirateurs des deux machines feraient mieux de s'allier contre les dangers extérieurs : particulièrement les PC et les consoles. L'exemple américain devrait faire un peu réfléchir les combattants.*
PS : Non, non, non, Acidric n'est pas mort. Il répand toujours son venin, un venin qui sert à fabriquer des vaccins contre les mauvais jeux.

Pirates barbaresques

Salut la rédac, nous vous écrivons du Maroc (pour ceux qui ne savent pas où c'est, ce pays se trouve au nord-est de l'Afrique). En 1987, l'*Amiga* fit son apparition dans ce pays. Devant cette formidable machine, personne ne put résister à la tentation de l'acheter (parc *Amiga* assez développé). Malheureusement, personne ne pense à importer des jeux d'Europe malgré la forte demande. Seuls quelques escrocs vendirent de vieux jeux (originaux) d'occasion à un prix avoisinant les 800 francs français.
C'est là que nous intervenons. Devant la pénurie de jeux, nous avons formé un groupe de pirates (surtout *swapers*) et nous nous chargeons de diffuser de super nouveautés sur tout le Maroc. Cette situation nous déplaisant, nous lançons un appel aux éditeurs et nous leur demandons d'importer des jeux au Maroc : il y a du fric à se faire ! S'ils acceptent nous n'aurons plus aucune raison de continuer notre activité...

The Dark Angels

■ *Avis transmis aux éditeurs.*

Débat Megadrive

[...] En relisant le numéro de juillet/août de *Tilt*, je tombe sur le communiqué de Shoot Again en page 131. Quoi ! Les cartouches seront différentes ! Il faudra une cartouche made in Europe pour jouer avec une console Megadrive de Virgin. C'est dégueulasse ! Car ça veut dire qu'il y aura sans doute plusieurs mois de décalage entre la sortie d'un soft aux Etats-Unis et sa sortie chez nous. Passe encore, on n'en mourra pas.
Par contre, imaginons que la Megadrive ne marche pas en Europe. Le marché américain continuera à être approvisionné en nouveautés, le succès de la console là-bas semblant bien parti. Mais, ici, Sega et Virgin pourraient bien ne nous importer des softs frais qu'au compte gouttes (si le nombre de machines est jugé insuffisant). Et pour les possesseurs du modèle européen, pas moyen d'utiliser les cartouches américaines ou japonaises importées parallèlement.
Quand on y réfléchit, Nintendo pourrait sortir sa console 16 bits plus tôt que prévu et attaquer immédiatement le marché européen, car c'est le seul où le géant nippon n'a pas encore réussi à s'imposer. Et si, alors,

il gagne, tous ceux qui auront acheté une *Megadrive* de Virgin devront se contenter de quelques rares jeux et baver sur les hits qui sortiront en Amérique.
On assiste à un phénomène semblable avec la *Nintendo* 8 bits : 600 jeux existants, à peine 50 à 60 titres disponibles chez nous... Alors, en fin de compte, lequel des deux modèles est le plus intéressant, celui de Virgin ou l'autre ?

Pedro

Suite au communiqué passé dans *Tilt* par les magasins Shoot Again et Ultima, j'ai remarqué que de nombreuses personnes pensent qu'il vaut mieux acheter la console *Megadrive* japonaise plutôt que la version française. Mais il y a un détail très important qu'il ne faut pas négliger : les magasins qui importent la console japonaise n'ont signé aucun contrat et ils peuvent interrompre à tout moment cette importation si ce marché devient moins lucratif. Si cela arrive, tout ceux qui ont acheté la *Megadrive* japonaise seront en possession d'une machine sans soft et donc obsolète. Pour cette raison, je pense qu'il vaut mieux acheter la *Megadrive* officielle importée par Virgin.
De plus, si celle-ci a du succès, les nouveautés seront rapidement adaptées au marché français. La première chose à faire pour qu'elle ait du succès, c'est d'acheter la *Megadrive* française et non la japonaise.
La version française procure en outre d'autres avantages dont, entre autres, une distribution dans de nombreux magasins, contrairement à la console japonaise que l'on peut qualifier de marginale, car disponible dans peu de magasins et, évidemment, dans aucune grande surface.
Je voudrais savoir ce que pense *Tilt* : vaut-il mieux acheter la *Megadrive* officielle ou la version japonaise ?

Olivier Ferain

■ *Deux avis différents menant à la même question. Les arguments se tiennent des deux côtés et le résultat final ne dépend en fait que d'un facteur : le succès ou non de la* Megadrive *en France. Que ce succès soit le fait de Virgin ou des parallèles. Pour vous faire une opinion plus précise, reportez-vous à la page 115 de* Tilt *n° 81, où tout est expliqué en détail.*

Trop, c'est trop

Salut *Tilt* ! Je vais te poser des questions assez embarrassantes : que penses-tu de l'avenir des machines du moment (*Amiga, PC, ST*) ? Quand ces machines seront-elles technologiquement dépassées ? Par quoi seront-elles remplacées ? Est-ce que le CD ROM sera la mémoire de masse principale dans deux ou trois ans ? Et le CDI, c'est une bécane comme les autres, ou quoi ? A quoi ressembleront les jeux dans dix ans ? Est-ce que Commodore ou Atari prévoient des lecteurs CD pour leurs machines ? Stoooop ! J'arrête là. Pitié, réponds-moi ! Merci.

(non signé)

■ *Ah, que voilà un genre de lettre qu'on n'apprécie pas. Trop de questions, chacune appelant une réponse qui, pour être complète, exigerait la rédaction d'un article de plusieurs pages. Quand, en plus, les questions font référence à un futur assez lointain et forcément opaque, nous ne pouvons que conseiller le recours à un voyant extra-lucide. Pour être succinct, disons que nos micros sont déjà technologiquement dépassés, de plusieurs manières. Mais tout est question d'économie (investissement, rentabilité, etc.). On peut raisonnablement prévoir la fin des* Amiga *et des* ST *dans les toutes prochaines années, les* PC *sont trop bien accrochés dans les entreprises pour disparaître aussi vite, mais la fin du siècle leur sera probablement fatale. Seul l'extra-lucide précédemment cité pourrait dire qui les remplacera. Expliquer les CD (ROM ou I) serait trop long. On en a déjà abondamment parlé dans des numéros précédents et un grand dossier est en préparation pour le prochain. Quant aux jeux du futur, il suffit de regarder ce qu'ils étaient il y a dix ans (trois pixels qui se battaient en duel) pour réaliser qu'il est vain d'essayer de savoir ce qu'ils seront dans dix ans.*

Ecrans PC

Je voudrais vous demander s'il est possible de brancher un écran VGA couleur sur mon *PC 1512* monochrome ? Si oui, quels sont les meilleurs et à quel prix ? Etant plutôt branché jeux, je me demande aussi s'il ne serait pas préférable d'acheter un *A 500*. Lequel est le mieux, un *A 500* ou un *PC 1512* VGA couleur ?

Yannick

■ *Dans l'absolu, même s'il faut bidouiller un brin, rien n'empêche formellement de connecter un écran VGA couleur sur un* 1512. *Le problème, c'est cette fameuse alimentation de l'*Amstrad PC 1512 *qui provient de l'écran. De toutes façons, ça coûtera les yeux de la tête – plusieurs milliers de francs – pour un résultat probablement décevant. En effet, si on connecte un écran VGA à un* PC-XT, *la lenteur de l'affichage fait perdre tout le bénéfice de l'opération. La solution la meilleure, dans le cas d'un amateur de jeux, est de conserver le* PC 1512 *pour une utilisation « bureautique » et d'acquérir un* A 500 *(ou un* ST *ou une console...) pour s'éclater avec des shoot-them-up ou des jeux d'aventure.*

Le rôle des consoles

J'ai récemment acheté une console Nintendo et, étant fana de jeux de rôle et d'enquêtes policières, je me demande si vous pourriez m'indiquer s'il existe des jeux de ce type. Les deux seuls jeux que j'aime beaucoup sont *Zelda I* et *II*, qui laissent le choix des armes et des directions, ce qui n'est malheureusement pas le cas de tous les jeux.

Laurence

■ *Les jeux de rôle à proprement parler n'existent pas (encore ?) sur console.* Zelda *n'est pas tout à fait un jeu de rôle, mais plutôt, comme on dit dans le jargon des ludophiles, un jeu d'arcade/aventure. Même ce type de jeu est assez rare. Dans le genre, on peut cependant citer* Rygar *et l'excellent* Simon's Quest. Dragonball *s'inspire lui aussi de Zelda. Et c'est à peu près tout. Les véritables jeux de rôle se trouvent sur micros. On annonce aux Etats-Unis l'adaptation imminente des « grands » jeux de rôle :* Bard's Tale, Ultima, *et* Wizardry. *Mais, d'une part, leur arrivée en France n'est probablement pas pour demain et, d'autre part, il est douteux qu'ils soient aussi riches sur console que sur micro. Les consoles, quoi qu'on puisse en dire, restent le royaume des jeux d'action et d'autres shoot-them-up !*

Manettes STE

Je possède un *Atari STE* depuis pratiquement un an. Je possède aussi des jeux pouvant se jouer à deux. Il est écrit dans l'*addenda* du *STE* fourni d'origine que l'on peut connecter 4 joysticks supplémentaires en utilisant des connecteurs 15 broches équipés d'adaptateurs 9 broches. J'ai fait plusieurs grands revendeurs lyonnais, sans succès. Où puis-je trouver ces adaptateurs ?

Olivier

■ *L'adaptateur dont vous rêvez existe bien. Chez Atari France tout simplement. N'importe quel revendeur un tant soit peut soucieux de sa clientèle peut le commander pour vous. S'il ne sait pas de quoi il s'agit, dites-lui que l'adaptateur figure dans le catalogue Atari des pièces détachées sous la référence 15026. Avec ça, il est obligé de vous prendre au sérieux.*

Leçon de son

Je possède un *Amstrad PC 1640* et j'en suis heureux. Le seul problème, ce sont les bruitages. Dans ton magazine, j'ai lu qu'il existe des supports sonores Roland MT 32 et Ad-Lib. Comment se présentent-ils ? Où peut-on les trouver ?

Eric Boumaour

■ *Ad Lib se présente sous la forme d'une carte à enficher dans un slot libre du PC. La carte Ad-Lib est presque devenue un standard aux Etats-Unis. Quasiment introuvable en*

France, elle peut être remplacée par une autre carte, la Sound Blaster qui est compatible Ad-Lib. Elle est distribuée par Guillemot International et on peut la trouver dans les grandes boutiques, du genre AMIE, pour 1 800 F. Si votre revendeur n'en dispose pas, demandez-lui de la commander chez Guillemot. Le MT 32, un expandeur (boîte à sons), assez fréquemment utilisé par les jeux américains, se connecte à n'importe quel ordinateur par la prise MIDI. Comme les PC n'en disposent pas en standard, il faut acheter cette carte MIDI. On peut trouver ce genre de carte dans les FNAC, dans les boutiques de musique ou de micro, à partir de 1 000 F. Mais ne vous précipitez pas. A la fin de cette année, un tas de nouveaux produits devraient nous arriver. Les prix vont sûrement baisser...*

GFA facile

Est-il possible de faire commencer un listing en GFA basic directement en un fichier .PRG (sans passer par Gfabasro .PRG) ? Si oui, comment ?

Olivier Wong-Huon-Kwon

■ *En fait, ce que vous désirez, c'est lancer un programme directement sans passer par le basic. L'opération n'est possible que si vous possédez un compilateur. Si vous ne l'avez pas, il faut l'acheter. Tout dépend ensuite de la version du GFA basic que vous utilisez. Il faut d'abord sauvegarder le programme source sous la forme [nom de programme] .GFA ou [nom de programme] .BAS (pour les versions inférieures à la version 3.0 du GFA basic). Puis lancer le compilateur avec Bascom. PRG (versions inférieures au 3.0) ou Menu. PRG pour les versions supérieures. Pour la suite, faites l'effort de lire le manuel !*

TO8iste mécontent

Cher *Tilt*,

Dans le numéro 80, Acidric Briztou a fait une violente critique de *Dynasty Wars*. Dans son commentaire, il a jugé que les graphismes du jeu (qui lui ont valu une « joviale nausée ») étaient juste dignes d'un *MO6* ou d'un *TO8*. Je possède moi-même un *TO8* dont je suis très satisfait. Bien sûr, les Thomson sont dépassés technologiquement. Bien sûr, ils n'intéressent plus que quelques passionnés. Mais ce n'est pas une raison pour les rabaisser encore aux yeux du public en les citant comme mauvais exemples. D'autant plus que la comparaison est bien mal choisie : *le TO8* possède les mêmes modes-écran que les *Amstrad CPC* mais avec une palette de 4 096 teintes. Avez-vous déjà vu *Les Passagers du vent 2* sur Thomson ? C'est aussi beau que sur *ST*. Bref, ne vous attaquez plus à des ordinateurs qui ne vous ont rien fait !

John Breaker

■ *C'est vrai : les* Thomson *ne m'ont rien fait personnellement. C'est vrai aussi que* Les Passagers du vent 2 *sur* TO8 *et consorts sont très convaincants par rapport à la version* ST. *C'est vrai aussi que les* TO8 *sont aussi bons que les* CPC. *C'est vrai aussi que j'ai cité comme contre-exemple cet ordinateur dans la critique de* Dynasty Wars. *Lorsque j'émets un avis, je rapporte les qualités du logiciel aux performances de la machine sur laquelle il fonctionne. A ce titre, vous savez tous ce que je pense de* Dynasty, *inutile de revenir là-dessus. J'ai cité le TO8 non pour le rabaisser aux yeux du public mais pour frapper l'imagination des possesseurs de ST. Pour qu'ils sachent tout simplement à quoi s'en tenir... Si j'ai été mal compris : autant pour moi et mea culpa. La prochaine fois je serai plus explicite. Saint Thomson, priez pour moi !*

3615 TILT

GAGNEZ UNE NEC PC ENGINE et sa ludothèque idéale

LES PACKS CADEAUX AMIE

PACK N° 1 : 10 LOGICIELS DE JEUX (originaux) + 1 SUPER MANETTE

PACK N° 2 : PACK N° 1 + 1 TAPIS SOURIS, 10 DISQUES VIERGES, 100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC.

AMIE LE PRO.

LES PACKS CADEAUX AMIE

PACK CADEAU MEGAPAGE :
Logiciel LE REDACTEUR
+ Logiciel TIME WORK PUBLISHER

AMIGA 500

AMIGA 500
+ PACK CADEAU N° 1 ou 50 DISQUETTES 3" 1/2
3 290 F
ou 3.190 F*

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1083
+ PACK CADEAU N° 2 ou 100 DISQUETTES 3" 1/2
5 390 F
ou 5.250 F*

AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
3 490 F
ou 2.350 F*

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1083
+ EXTENSION 512 K
5 690 F
ou 5.550 F*

ATARI 520 STE & 1040 STE

ATARI 520 STE
+ PACK CADEAU N° 1 ou 50 DISQUETTES 3" 1/2
3 290 F
ou 3.190 F*

ATARI 520 STE
+ MONITEUR COULEUR
+ PACK CADEAU N° 2 ou 100 DISQUETTES 3" 1/2
5 490 F
ou 5.390 F*

ATARI 1040 STE
+ PACK CADEAU N° 2 ou 70 DISQUETTES 3" 1/2
3 990 F
ou 3.890 F*

ATARI 1040 STE
+ MONITEUR COULEUR
+ PACK CADEAU N° 2 ou 120 DISQUETTES 3" 1/2
6 290 F
ou 6.190 F*

AMIGA 2000

SUPER PROMO
AMIGA 2000
5 990 F

SUPER PROMO
AMIGA 2000
+ MONITEUR COULEUR
7 490 F

ATARI MEGA ST

MEGA ST1
+ 100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC
5 490 F
ou 5.390 F*

MEGA ST1
+ MONITEUR MONO SM 124
6 490 F
ou 6.390 F*

MEGA ST4
+ 100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC
13 500 F
ou 13.000 F*

MEGA ST4
+ MONIT. MONO SM 124
+ Pack cadeau MEGAPAGE
14 700 F
ou 14.000 F*

OCTOBRE CHEZ AMIE LE MOIS DES SUPER-AFFAIRES !

* UNIQUEMENT POUR REGLEMENT COMPTANT (chèques ou espèces)

REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

PÉRIPHÉRIQUES

– 5 % SUR PRIX INDIQUÉS

PÉRIPHÉRIQUES A 500

LECTEURS
3" 1/2 Ext. PROMO 650 F
5" 1/4 Ext. PROMO 1.290 F

EXTENSION MÉMOIRE
512 Ko PROMO 600 F
512 Ko + Horloge PROMO 690 F

DISQUES DURS
A 590 20 Mo 3.990 F
+ 1 Mo Mémoire 1.190 F

MONITEURS
1084 2.590 F
PHILIPS 8832 2.290 F
MULTISYNCHRO 4.990 F

SON
INTERFACE MIDI BUS + 500 F
INTERFACE MIDI GOLD 570 F
PERFECT SOUND 3.0 790 F

VIDÉO
DIGIVIEW GOLD 1.790 F
GENLOCK
GST GOLD VP 6.790 F
GENLOCK
GST GOLD SP 5.500 F
HOME VIDÉO KIT 4.490 F
MINI GEN 1.390 F

SCANNERS
PRINT TECHNICK A4 4.990 F
SCANNER COUL. 5.490 F

TABLETTES GRAPHIQUES
CRP A4 PROMO 3.490 F
CRP A3 7.990 F

SOURIS
CONTRIVER 290 F
NAKSHA 350 F
SOURIS OPTIQUE 590 F
TRACK BALL 390 F

DIVERS
MOUSE MASTER 270 F
MINI AMP 3 390 F
MINI AMP 4 530 F
NORDIC POWER 875 F
POWER PC BOARD 500 3.690 F

PÉRIPHÉRIQUES A 2000
EXTENSION 2 Mo 2.990 F
DISQUE DUR 45 Mo 5.590 F
LECTEUR INT. 3"1/2 1.100 F
CARTE XT 2.490 F
CARTE AT 5.490 F

PÉRIPHÉRIQUES

– 5 % SUR PRIX INDIQUÉS

LECTEURS
3" 1/2 Externe PROMO 650 F
5" 1/4 Externe 1650 F

DISQUES DURS
MEGA FILE 30 3.990 F
MEGA FILE 60 6.990 F
MEGA FILE 44 8.000 F
CARTOUCHE MEGA FILE 44 990 F

MONITEURS
SM 124 1.200 F
COULEUR SC 1425 2.490 F
MULTISYNCHRO 4.990 F

TABLETTES GRAPHIQUES
PRINT CRP A4 PROMO 3.490 F
PRINT CRP A3 8.490 F

SCANNERS
PRINT TECHNIC 4.990 F
HANDY SCANNER 2.990 F

SON
ST REPLAY 4 670 F
ST REPLAY PRO 1.300 F
MASTER SOUND 540 F
FM MELODY MAKER 790 F

VIDÉO
PRO 89 2.290 F
VIDI ST + ZZ DIXIMAGE 2.300 F

ÉMULATEURS
PC SPEED 2.490 F
SUPER CHARGER 2.890 F
SPECTRE GCR 3.890 F
ALADIN 2.490 F

DIVERS
SOURIS ANCO 390 F
TRACK BALL 390 F
TUNER TECH 1.190 F
SOURIS BMC 895 F
COMMUTATEUR N/B COULEUR 200 F
COMMUTATEUR LECTEUR 300 F

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

FAX : 47.00.50.51

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE / **OCCASION**	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

PROMOS EXCEPTIONNELLES

Exemples :

SONIX	200 F
LIGHT CAMERA ACTION	200 F
PHOTON PAINT	200 F
ASSEMBLER (METACOMCO)	200 F
DELUX PAINT 2	150 F

etc...

aMIE LE PRO.

LA RENTRÉE CHEZ aMIE LES PRIX DES SOFTS FONDENT!

Exemples :

EXPLORA I et II	50 F
BAAL	50 F
BATMAN	50 F
INDOOR SPORTS	50 F
HOT BALL	50 F
ATAX	50 F etc...

AMSTRAD CPC

CPC 464 + ÉCRAN MONOCHROME + 3 JEUX + MANETTE **1 990 F**

CPC 464 + COULEUR + 5 JEUX + MANETTE **2 990 F**

CPC 6.128 + ÉCRAN MONOCHROME + 5 JEUX + MANETTE **2 990 F**

CPC 6.128 + COULEUR + 10 JEUX + MANETTE **3 990 F**

COMMODORE 64

C 64 + 3 JEUX + MANETTE **990 F**

C 64 + LECTEUR DISQUETTES + 5 JEUX + MANETTE **2 290 F**

C 64 + MONIT. COUL. + 5 JEUX + MANETTE **2 990 F**

C 64 + LECTEUR DISQUETTES + MONITEUR COULEUR + 10 JEUX + MANETTE **3 990 F**

CONSOLES DE JEUX

SEGA

MEGADRIVE + 2 JEUX **1 790 F**

MASTER SYSTEM PLUS + 1 JEU AU CHOIX **1 149 F**

Tous les jeux disponibles : 390 F

NEC

PC ENGINE + 1 JEU **1 290 F**

SUPER GRAFX + 1 JEU **2 490 F**

Tous les jeux disponibles : de 290 à 390 F

ATARI

LYNX + 1 JEU **1 490 F**

Tous les jeux disponibles : 290 F

AMSTRAD

GX 4000 + 1 JEU **990 F**

Tous les jeux disponibles

PÉRIPHÉRIQUES

TWO IN ONE JOYSTICK	580 F
SEGA JOYPAD	280 F
JOYSTICK INFRA ROUGE	490 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK	190 F
QUADRUPLEUR DE JOYSTICK	250 F
CORRECTEUR COULEUR	350 F
CD ROM	3.990 F
MONITEUR COULEUR	2.490 F

IMPRIMANTES

– 4 % SUR PRIX INDIQUÉS

CITIZEN	
120 D	1.590 F
SWIFT 24	3.990 F
STAR	
LC 10	1.890 F
LC 10 COULEUR	2.300 F
LC 24-10	3.190 F
EPSON	
LX 800-400	2.400 F
LQ 500-400	3.790 F
COMMODORE	
MPS 1230	1.590 F
MPS 1500 COULEUR	2.300 F

ACCESSOIRES

– 7 % SUR PRIX INDIQUÉS

JOYSTICKS	
COBRA	490 F
CPS ULTIMATE	240 F
CPS VG 500	150 F
JET FIGHTER	140 F
MEGABLASTER	85 F
NAVIGATOR	150 F
POWER MULTI COLOUR	130 F
QUICKJOY INFRA-RED	350 F
SPEED KING	110 F
SURESHOT COMMAND MODULE	160 F
SURESHOT STANDARD	150 F
SURESHOT SUPREME	170 F
TURBO PEDAL	200 F
VOLANT RACE MAKER	345 F
WICO COMMAND CONTROL	290 F
ZIP STICK SUPER PRO	150 F
BOÎTES DE RANGEMENT (avec clés)	
50 DISKS	50 F
90 DISKS	90 F
POSSO	139 F
HOUSSES	
CLAVIER	70 F
MONITEUR	80 F
IMPRIMANTE	80 F
CÂBLES	
IMPRIMANTES	150 F
PÉRITEL	250 F
RS 232	150 F
PROLONGATEUR JOYSTICK	50 F

CONSOMMABLES

– 5 % SUR PRIX INDIQUÉS

RUBANS ENCREURS	
80 COLONNES NOIR	50 F
132 COLONNES NOIR	100 F
80 COLONNES COULEUR	120 F
PAPIER LISTING	
500 FEUILLES FORMAT 11"	70 F
1.000 FEUILLES FORMAT 11"	130 F

DISQUETTES 3" 1/2 DF DD

par 100 : 4,50 F l'unité
par 50 : 5,00 F l'unité
par 10 : 5,50 F l'unité

NE PERDEZ PLUS VOTRE TEMPS A REVENDRE VOTRE VIEIL ORDINATEUR. aMIE ACHÈTE COMPTANT ET AU MEILLEUR PRIX ATARI - COMMODORE - AMIGA-COMPATIBLES PC et PÉRIPHÉRIQUES
Téléphonez à M. FRÉDÉRIC au 43.38.46.40

NOUVEAU.

UNIQUE EN FRANCE !

SOLDERIE et SERVICE OCCASIONS

13, passage du Jeu-de-Boule
75011 PARIS - Tél. : 43.38.46.40

VOIR NOTRE ANNONCE PAGE : 155

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL TÉL
MON ORDINATEUR

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

DATE D'EXPIRATION

DATE SIGNATURE

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

SCOR - TILT 10.90. RC 86 B 2526.

" Les graphistes du mois"
Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé____________
Logiciel utilisé____________
Référence de sauvegarde des dessins
____
____
Nom____________
Prénom____________
Age____________
Adresse____________
____
Téléphone____________
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie.
Date:
Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

1____________
2____________
3____________
4____________
Marque de votre ordinateur____________

Facultatif

Nom____________
Adresse____________
____
Téléphone____________

Découpez ce bon et renvoyez-le à
TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT-PARADE

LECTEURS	BOUTIQUES
POPULOUS Electronic Arts	VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Software
GREAT COURTS UBI Soft	INDIANA JONES Lucasfilm
FALCON Spectrum Holobyte	GREAT COURTS UBI Soft
KICK OFF Titus	GHOSTBUSTERS 2 Activision
FORGOTTEN WORLDS U.S Gold	FALCON Spectrum Holobyte
DOUBLE DRAGON II Domark	HARD DRIVIN Domark
BARBARIAN II Palace	BEACH VOLLEY BALL Ocean
SKWEEK Loriciel	DOUBLE DRAGON II Virgin Games
DUNGEON MASTER FTL	SHADOW OF THE BEAST Psygnosis
SHADOW OF THE BEAST Psygnosis	KICK OFF Titus

PS/1 tout chaud

Ca y est: on en sait plus désormais sur le nouvel IBM d'entrée de gamme. Le PS/1, car tel est son nom, est commercialisé à partir de 7 750 F HT avec 512 Ko de RAM, écran monochrome et un lecteur de disquettes. La version la plus puissante est, elle, facturée à plus de 15 000 F HT avec 1 Mo de RAM, écran couleur, lecteur de disquettes et disque dur. Au programme donc, quelle que soit la verion, un IBM avec en prime Works en version 2.0 et un modem. Mais, le jeu en vaut-il véritablement la chandelle? On peut se poser la question lorsque l'on voit le prix finalement élevé de cette machine par rapport aux concurrents. Cependant, il est évident qu'IBM joue ici avec son image. Mais, celle-ci pourra-t-elle résister face aux assauts d'Apple?

Little big Mac

La firme de Cuppertino, d'après les rumeurs, fourbit en effet ses dernières armes: deux nouveaux Mac à des prix défiant toute concurrence. Ces machines seront annoncées en principe en octobre. La première se nommera Mac Classic. Remplaçant les Plus et SE, elle disposera de caractéristiques déjà connue sur le SE actuel. Soulignons toutefois que la carte mère sera légèrement différente (afin de coûter moins cher à produire) et pourrait intégrer 2 Mo de RAM. Le prix de base se situerait à 7000 F (10 000F avec disque dur).
Le second nouveau Mac se nommera LC pour Low Cost. A base de Motorola MC 68020, il fera partie de la gamme évolutive. Autrement dit, il pourra recevoir des cartes d'extension. En version de base, il disposerait d'au moins 2 Mo de RAM et peut-être d'une carte graphique couleur 4 bits. A moins que celle-ci ne soit livrée qu'en option: les avis sur ce point divergent. Son prix serait de l'ordre de 15000 F. Reste à savoir s'il sera en mesure de fonctionner sous le système 7 que l'on devrait voir venir d'ici la fin d'année. Enfin, côté rumeurs bizarres, une carte de compatibilité rendrait le LC compatible Apple II GS! A n'en pas douter, ces nouveaux Mac risquent de créer bien de remous tant dans la gamme Apple (les autres Mac devraient voir leur prix révisés) que sur le marché plus général des ordinateurs personnels. A suivre de très près, donc.

Et vint le TT

Aux dernières nouvelles, le nouvel Atari TT (voir Tilt journal du présent numéro) serait présenté en France à l'occasion du Forum Atari qui se déroulera du 18 au 21 octobre 1990 au CNIT à Paris La défense. Ceci devrait préparer sa venue sur notre marché pour la fin d'année en version TOS. Le TT sous Unix serait, lui, disponible par la suite. En revanche, toujours pas de nouvelles du Stacy dont les problèmes d'autonomie restent pour l'instant sans solution.

Extension...

AZ Computer, connu pour avoir le premier proposé un AT 286 VGA couleur pour moins de 10 000F TTC, s'étend. Ainsi les points de vente de Lyon et Bordeaux changent d'adresse. Le premier est désormais au 44, avenue Berthelot dans le 7e, le second, 17 cours du Chapeau Rouge. En outre, une agence commerciale se crée à Toulouse. Ça change aussi à Paris avec deux nouvelles adresses. La première à Montparnasse (69, rue de Vaugirard, 75006 Paris), la seconde est située dans le 9ème, au 24 rue Lamartine.

L'erreur est humaine

Dans notre précédent numéro, Alain Huyghues-Lacour à commis une gaffe. Dans l'article sur Welltris, il a en effet précisé que l'éditeur de ce jeu est Spectrum Holobyte. Coup de fil de l'attachée de presse d'Infogrames: "non, c'est nous". Dont acte.

Born in USA

AZ Software, division de AZ Computer, propose à la vente des logiciels directement venus des USA. Soulignons que seuls les PC et Macintosh ont droit à ce service pour le moment. Au programme, divers logiciels sérieux tel que traitements de texte, gestions de fichiers mais aussi création musicale, dessin, etc. Les prix s'avèrent, d'une manière générale, assez attrayants mais n'oublions pas que programmes et manuels sont dans la langue de Shakespeare...
Pour plus d'informations, écrivez à:
AZ Computer Software
102, rue Balard
75015 Paris

Il ne passera pas!

La protection contre les virus est souvent prise à la légère. Tel est l'argument développé par AB Soft, le distributeur français de PC-Cillin. Destiné aux possesseurs de PC et compatibles, ce système associe protection logicielle et matérielle. Dans un premier temps, on connecte sur sa machine -plus précisément sur le port Centronics- une mini cartouche. Disposant d'une EEPROM, elle permet de sauvegarder les données vitales du disque dur. Ainsi, en cas d'attaque, il est possible de retrouver les paramètres de base. Autre protection: la partie logicielle. Fonctionnant de concert avec la cartouche, elle détecte les attaques et permet de lutter contre les infections dues à la plupart des virus actuels. En outre, soulignons que la partie matérielle de PC-Cillin vérifie l'intégrité de la partie logicielle: l'éventualité d'une contamination de cette dernière s'avère donc improbable. Le coût du système est légèrement inférieur à 1500 F HT avec, en prime, une protection dans le cas d'utilisation de machines en réseau. Etonnant non?

C 64 GS

On en sait désormais plus sur la console de jeu Commodore à base de C 64. Le C 64 GS a en effet été révélé outre-Manche. D'un design agréable, il se présente sous forme de boîtier gris de faible encombrement. Ainsi, il est possible de le placer à proximité de son téléviseur rmême si la place est comptée. Du point de vue strictement technique, cette machine s'avère très proche du C 64 originel. Pas de surprise donc du point de vue performances. A priori, il en sera de même en ce qui concerne la compatibilité. Soulignons que le C 64 GS est déjà disponible sur certains marchés -notamment en Grande Bretagne- mais que sa venue en France n'est semble-t-il pas à l'ordre du jour pour le moment.

Reprise

Décidement l'histoire de Carraz est faite de hauts et de bas. Cette société devint entité autonome par la volonté de Jacqueline Carraz et du fait de la décision d'infogrames de cesser ses activités dans le domaine éducatif. Las, Carraz Editions était depuis quelque temps déjà dans une forme économique difficile et, cet été, la faillite fut extrêmement proche. Mais, Carraz ne disparaît pas pour autant. Colorado Technologie, dont on connaît le label éducatif Ludoclass, reprend l'activité de Carraz... Cette appelation devient désormais un label de Colorado. Dans un premier temps, on devrait donc assister à la relance de la marque avec d'anciens produits, parfois revus et corrigés, ainsi qu'avec de nouveaux logiciels. Voici de quoi réjouir les amateurs de logiciels éducatifs.

Excellence...

Considéré part les amateurs comme le seul traitement de texte véritablement efficace sur Amiga, Excellence change. La version 2 arrive en effet en France. Au programme, diverses améliorations. Ainsi, MAD, l'importateur de ce programme, annonce que la vitesse générale est augmentée. D'autre part, le dictionnaire comprend 140 000 mots contre 90 000 précédemment. Côté sortie imprimante, de nombreuses améliorations ont été apportées. Il est désormais possible d'imprimer en PostScript à l'italienne et de mélanger textes et graphismes en mode NLQ avec une imprimante à aiguilles. En ce qui concerne l'espacement entre les lettres, l'utilisateur peut désormais paramétrer à l'unité près (mais dans une marge définie). Enfin, Excellence dispose désormais de nombreuses polices de caractères puisqu'il est en mesure d'utiliser celles de Professional Page. Le prix de cette version 2 est fixé à un peu moins de 1800F TTC et une mise à niveau est proposée aux possesseurs d'ancienne version. Celle-ci est facturée moins de 300 F TTC.

Tout pour Noël

Le Computer Shopper Show est un salon organisé outre-Manche par Blenheim Database Exhibitions. L'édition 1990 se déroulera du 6 au 9 décembre au Wembley Conference Center de Londres. Objectif: préparer le Noël des micromaniaques. Cela par le biais de l'existence du Entertainment Shopper. A prévoir un vaste programme, d'autant plus que ST, Amiga et autres seront présents. L'Archimedes aussi, bien entendu... Pour mémoire, rappelons que l'année précédente environ 27 000 entrées ont été comptabilisées.

Listings sur mesure

"Impression sans dépression" a tenté de vous expliquer le fonctionnement des imprimantes. Un peu de concret ne faisant pas de mal, voici un exemple d'utilisation de notre nouveau savoir en Basic.

Ce programme peut, et doit, vous servir d'exemple. Son but est de permettre une initialisation facile, rapide (et reproductible) de l'imprimante. Par exemple, lorsque nous voulons imprimer un listing Basic en caractères condensés avec un interlignage de 1/8ème de pouce. Certaines imprimantes permettent bien de régler quelques paramètres, soit par l'intermédiaire de micro switchs, soit en utilisant des touches sur le tableau de bord. Mais ces "manips" ne sont pas toujours simples et, de toute façon, je ne m'en souviens jamais. Ce programme va un peu plus loin puisqu'il permet de régler les marges gauche et droite ainsi que le saut de page afin d'éviter les pliures du papier continu.

Mode d'emploi

Tapez le programme. Sauvez-le sous le nom "Initimp.bas", ou un autre nom si çà vous amuse. Lancez-le. Vous passez d'une zone à l'autre avec les flèches haut et bas. Les choix s'effectuent avec les flèches gauche et droite.

Langage vous permet de choisir entre une imprimante compatible Epson ou IBM.

Le *nombre d'aiguilles* ne sert qu'à afficher l'*interlignage* qui est différent entre les 9 aiguilles et les 24 aiguilles (36/216ème de pouce = 30/180ème = 1/6ème de pouce, soit un interligne standard). Malgré sa complexité apparente, cette méthode est la plus simple (et la plus précise).

Longueur de page est le nombre de lignes que vous comptez imprimer dans chaque page.

Le *Bas de page* correspond aux lignes blanches que laissera l'imprimante à chaque saut de page (le bas de page est inclus dans le nombre de lignes de la page).

La *marge gauche* est le nombre de blancs que l'imprimante laisse à partir du bord gauche. La taille de la marge gauche dépend de la taille du caractère choisi.

La *marge droite* est calculée à partir du bord gauche.

Qualité vous laisse le choix entre brouillon (Draft) et Courrier (LQ ou NLQ).

```
        Initialisation d'imprimante
                Langage:   Epson
   Nombre d'aiguilles:      9
 ----------------------------------------
 Longueur de la page:      66
         Bas de page:       5
       Marge gauche:        5
       Marge droite:       45
 ----------------------------------------
         Interligne:       36 /180 pouce
            Qualité:    Brouillon
 Caractères / Pouce:    10
             Taille:    Normale
               Gras:    Non
      Double passe:     Non
     Justification:     Gauche
 ----------------------------------------
             Sortie:    LPT1:
```

Ecran d'InitImp

Caractères/pouce correspond au nombre de caractères par pouce si vous ne choisissez pas condensé ou *Elargi* dans la zone Taille.

Le *gras* et la *double passe* ne nécessitent pas de commentaires, sinon que ces options ne sont pas disponibles ensemble sur toutes les imprimantes.

Si votre imprimante ne comprend pas *Justification*, laissez- la sur *Gauche*

Les paramètres d'initialisation peuvent être sauvés dans un fichier que vous pourrez utiliser régulièrement pour changer de format d'impression suivant vos besoins. L'emploi de ces fichiers est expliqué pour chaque machine.

Le signe ¶ indique la touche Return (ou Entrée). Tapez un blanc à la place du petit point (·)

PC Compatible GWBasic

```
1·'·Save·"initImp.bas¶
10·'·Initialisation·d'Imprimante¶
100·WIDTH·40¶
110·IM2$="\"+SPACE$(38)+"\"¶
120·ESC$=CHR$(27)·'·Escape¶
130·TB$=CHR$(9)···'·Tabulation¶
140·RC$=CHR$(13)··'·Retour·chariot¶
150·FF$=CHR$(12)··'·Saut·de·page¶
160·DEL$=CHR$(8)··'·Backspace¶
170·N$=CHR$(0)····'·NULL¶
180·BAS$=N$+CHR$(80):HAUT$=N$+CHR$(72)¶
190·DRO$=N$+CHR$(77):GAU$=N$+CHR$(75)¶
200·CDRO$=N$+CHR$(116):CGAU$=N$+CHR$(11
5)¶
210·C1=0:C2=7:C3=15¶
300·'·Choix·possibles·————¶
310·IP$="EpsonIBM··"¶
320·AIG$="·924"¶
330·CFIC$="FICHIER·LPT1:···LPT2:···COM1
:···COM2:"¶
340·MNF=5·'Nombre·d'éléments·fichier¶
350·QL$="BrouillonCourrier·"¶
360·COND$="Normale·CondenséDouble··"¶
370·CPI$="101215"¶
380·JUST$="GaucheCentréDroiteTotale"¶
400·'·Paramètres————————————¶
410·IP=0···'·Type·d'Imprimante¶
420·AIG=0··'·9·ou·24·aiguilles¶
430·LP=66··'·Longueur·de·la·page¶
440·BP=·5··'·Bas·de·page¶
450·MG=·5··'·Marge·gauche¶
460·MD=45··'·Marge·droite¶
470·IL=36··'·Interlignage¶
480·QL=0···'·Courrier·ou·brouillon¶
490·CPI=0··'·Caractères·par·Inch¶
500·COND=0·'·Largeur¶
510·GRAS=0·'·Caractères·gras¶
520·DBLP=0·'·Double·passe¶
530·JUST=0·'·Justification¶
540·NF=0···'·Fichier¶
600·GOSUB·3000·'·Initialisation¶
610·GOSUB·2000·'·Mise·à·jour¶
620·GOSUB·1000·'·Imprimante¶
630·IF·NF=0·THEN·690¶
640·COLOR·C2,C1:LOCATE·22,1:PRINT·"Un·t
est·imprimé?·";¶
650·VZ$="OuiNon":VMAX=2:LZ=3:IZ=0:Y=22:
X=23¶
660·GOSUB·5000¶
670·COLOR·C2,C1:LOCATE·22,1:PRINT·SPACE
$(40);¶
680·IF·IZ=0·THEN·GOSUB·9000·'·Test¶
690·COLOR·C2,C1:LOCATE·22,1:PRINT·"Fin:
·";¶
700·VZ$="OK······Modifier":VMAX=2:LZ=8:
IZ=0:Y=22:X=23¶
710·GOSUB·5000¶
720·COLOR·C2,C1:LOCATE·22,1:PRINT·SPACE
$(40);¶
730·IF·IZ=1·OR·REP=1·THEN·610¶
999·END¶
1000·'·————·Imprimante·————————¶
1010·OPEN·"O",#1,NOMFICHIER$¶
1020··'·Initialise·l'Imprimante¶
1030·PRINT·#1,ESC$;"@";¶
1040·'·————·Caractères·————————¶
1050·'·Qualité·Courrier·ou·Brouillon¶
1060·PRINT·#1,ESC$;"x";CHR$(QL);¶
1070·'·Caractères·par·pouce¶
1080·IF·CPI=0·THEN·W$="P"·ELSE·IF·CPI=1
·THEN·W$="M"·ELSE·W$="g"¶
1090·PRINT·#1,ESC$;W$;¶
1100·'·Caractère·condensé¶
1110·IF·COND=1·THEN·PRINT#1,CHR$(15);·E
LSE·IF·COND=2·THEN·PRINT·#1,ESC$;"W1";¶
1120·'·Gras¶
1130·IF·GRAS=1·THEN·PRINT·#1,ESC$"E";¶
1140·'·Double·passage¶
1150·IF·DBLP=1·THEN·PRINT·#1,ESC$"G";¶
1160·'·————·Longeur·Page·————————¶
1170·'·Interligne·¶
```

```
1180·PRINT·#1,ESC$;"3";CHR$(IL);¶
1190·'·Longueur·de·la·page¶
1200·PRINT·#1,ESC$;"C";CHR$(LP);¶
1210·'·Bas·de·page¶
1220·PRINT·#1,ESC$;"N";CHR$(BP);¶
1230·'·————·Marges·————————¶
1240·IF·IP=1·THEN·1300¶
1250·'·Marge·gauche·(L·minuscule)¶
1260·PRINT·#1,ESC$;"l";CHR$(MG);¶
1270·'·Marge·droite¶
1280·PRINT·#1,ESC$;"Q";CHR$(MD);¶
1290·GOTO·1320¶
1300·'·Marges·IBM¶
1310·PRINT·#1,ESC$;"X";CHR$(MG);CHR$(MD);¶
1320·'·———·Justification·————¶
1330·PRINT·#1,ESC$;"a";CHR$(JUST);¶
1340·CLOSE·1¶
1999·RETURN¶
2000·'·——·Mise·à·jour·zones·———¶
2010·PAS=10:X=23¶
2020·VZ$=IP$:VMAX=2:LZ=5:Y=3¶
2030·IZ=IP:GOSUB·5000:IP=IZ¶
2040·IF·REP=1·THEN·2020¶
2050·VZ$=AIG$:VMAX=2:LZ=2:Y=4¶
2060·IZ=AIG:GOSUB·5000:AIG=IZ¶
2070·IF·REP=1·THEN·2020¶
2080·COLOR·C2,C1:LOCATE·11,30:IF·AIG=0·THEN·PRINT"/216·pouce"·ELSE·PRINT"/180·pouce"¶
2090·VMAX=72:VMIN=1:Y=6¶
2100·VZ=LP:GOSUB·4000:LP=VZ¶
2110·IF·REP=1·THEN·2050¶
2120·IF·BP>LP-1·THEN·BP=LP-1¶
2130·VMAX=LP-1:VMIN=0:Y=7¶
2140·VZ=BP:GOSUB·4000:BP=VZ¶
2150·IF·REP=1·THEN·2090¶
2160·VMAX=130:VMIN=0:Y=8¶
2170·VZ=MG:GOSUB·4000:MG=VZ¶
2180·IF·REP=1·THEN·2130¶
2190·IF·MD<MG·THEN·MD=MG¶
2200·VMAX=132:VMIN=MG+1:Y=9¶
2210·VZ=MD:GOSUB·4000:MD=VZ¶
2220·IF·REP=1·THEN·2160¶
2230·VMAX=255:VMIN=0:Y=11¶
2240·VZ=IL:GOSUB·4000:IL=VZ¶
2250·IF·REP=1·THEN·2200¶
2260·VZ$=QL$:VMAX=2:LZ=9:Y=12¶
2270·IZ=QL:GOSUB·5000:QL=IZ¶
2280·IF·REP=1·THEN·2230¶
2290·VZ$=CPI$:VMAX=3:LZ=2:Y=13¶
2300·IZ=CPI:GOSUB·5000:CPI=IZ¶
2310·IF·REP=1·THEN·2260¶
2320·VZ$=COND$:VMAX=3:LZ=8:Y=14¶
2330·IZ=COND:GOSUB·5000:COND=IZ¶
2340·IF·REP=1·THEN·2290¶
2350·VZ$="NonOui":VMAX=2:LZ=3:Y=15¶
2360·IZ=GRAS:GOSUB·5000:GRAS=IZ¶
2370·IF·REP=1·THEN·2320¶
2380·VZ$="NonOui":VMAX=2:LZ=3:Y=16¶
2390·IZ=DBLP:GOSUB·5000:DBLP=IZ¶
2400·IF·REP=1·THEN·2350¶
2410·VZ$=JUST$:VMAX=4:LZ=6:Y=17¶
2420·IZ=JUST:GOSUB·5000:JUST=IZ¶
2430·IF·REP=1·THEN·2380¶
2440·VZ$=CFIC$:VMAX=MNF:LZ=8:Y=19¶
2450·IZ=NF:GOSUB·5000:NF=IZ¶
2460·IF·REP=1·THEN·2410¶
2470·COLOR·C2,C1:LOCATE·20,1:PRINT·SPACE$(40);¶
2480·IF·NF<>0·THEN·NOMFICHIER$=MID$(CFIC$,NF*8+1,8):GOTO·2540¶
2490·LOCATE·20,9:PRINT·"Nom·fichier:···········.INI";¶
2500·VZ$="":LZ=8:Y=20¶
2510·GOSUB·6000¶
2520·IF·REP=1·THEN·2440·ELSE·IF·VZ$=""·THEN·BEEP:GOTO·2510¶
2530·NOMFICHIER$=VZ$+".INI"¶
2540·COLOR·C2,C1:LOCATE·22,1:PRINT·"Tout·est·correcte?";¶
2550·VZ$="OK·····Modifier":VMAX=2:LZ=8:IZ=0:Y=22¶
2560·GOSUB·5000¶
2570·COLOR·C2,C1:LOCATE·22,1:PRINT·SPACE$(40);¶
2580·IF·REP=1·THEN·2440¶
2590·IF·IZ=1·THEN·2000¶
2999·RETURN¶
3000·'·Init·écran·——————————¶
3010·COLOR··C2,C1:CLS¶
3020·PRINT·TAB(5)"Initialisation·de·l'Imprimante"¶
3030·PRINT·STRING$(39,"-")¶
3040·PRINT·"············Langage:"¶
3050·PRINT·"·Nombre·d'aiguilles:"¶
3060·PRINT·STRING$(39,"-")¶
3070·PRINT·"Longueur·de·la·page:"¶
3080·PRINT·"········Bas·de·page:"¶
3090·PRINT·"·······Marge·gauche:"¶
3100·PRINT·"·······Marge·droite:"¶
3110·PRINT·STRING$(39,"-")¶
3120·PRINT·"··········Interligne:"¶
3130·PRINT·"············Qualité:"¶
3140·PRINT·"·Caractères·/·Pouce:"¶
3150·PRINT·"·············Taille:"¶
3160·PRINT·"···············Gras:"¶
3170·PRINT·"·······Double·passe:"¶
3180·PRINT·"······Justification:"¶
3190·PRINT·STRING$(39,"-")¶
3200·PRINT·"·············Sortie:"¶
3999·RETURN¶
4000·'·Modification·Zone·numérique·--¶
4010·COLOR·C1,C2:LOCATE·23,1:PRINT·USING·"·Mod:·<--->···············[·###·à·###·]";VMIN;VMAX;¶
4020·IM$="·####·":REP=0¶
4030·COLOR·C1,C2:LOCATE·Y,X:PRINT·USING·IM$;VZ;¶
4040·R$=INKEY$:IF·R$=""·THEN·4040¶
4050·IF·R$=GAU$···THEN·IF·VZ>VMIN·····THEN·VZ=VZ-1:GOTO·4030¶
4060·IF·R$=DRO$···THEN·IF·VZ<VMAX·····THEN·VZ=VZ+1:GOTO·4030¶
4070·IF·R$=CGAU$··THEN·IF·VZ>VMIN+PAS·THEN·VZ=VZ-PAS:GOTO·4030¶
4080·IF·R$=CDRO$··THEN·IF·VZ<VMAX-PAS·THEN·VZ=VZ+PAS:GOTO·4030¶
4090·IF·R$=HAUT$·OR·R$=STB$·THEN·REP=1:GOTO·4140¶
4100·IF·R$=BAS$·OR·R$=RC$·THEN·4140¶
4110·IF·R$=ESC$·THEN·END¶
4120·BEEP¶
4130·GOTO·4030¶
4140·COLOR·C3,C1:LOCATE·Y,X:PRINT·USING·IM$;VZ;¶
4150·COLOR·C1,C2:LOCATE·23,1:PRINT·USING·IM2$;"";¶
4999·RETURN¶
5000·'·Zone·Alpha·——————————¶
5010·COLOR·C1,C2:LOCATE·23,1:PRINT·USING·IM2$;"·····Mod:·<--->";¶
5020·IM$="\"+SPACE$(LZ-2)+"\":REP=0¶
5030·COLOR·C1,C2:LOCATE·Y,X:PRINT·USING·IM$;MID$(VZ$,IZ*LZ+1,LZ);¶
5040·R$=INKEY$:IF·R$=""·THEN·5040¶
5050·IF·R$=GAU$···THEN·IF·IZ>0······THEN·IZ=IZ-1·ELSE·BEEP¶
5060·IF·R$=DRO$···THEN·IF·IZ<VMAX-1·THEN·IZ=IZ+1·ELSE·BEEP¶
5070·IF·R$=HAUT$·THEN·REP=1:GOTO·5110¶
5080·IF·R$=BAS$·OR·R$=RC$·THEN·5110¶
5090·IF·R$=ESC$·THEN·END¶
5100·GOTO·5030¶
5110·COLOR·C3,C1:LOCATE·Y,X:PRINT·USING·IM$;MID$(VZ$,IZ*LZ+1,LZ);¶
5120·COLOR·C1,C2:LOCATE·23,1:PRINT·USING·IM2$;"";¶
5999·RETURN¶
6000·'·Saisie·——————————¶
6010·COLOR·C1,C2:LOCATE·23,1¶
6020·PRINT·USING·IM2$;"·En·Majuscules·······Backspace·efface";¶
6030·IM$="\"+SPACE$(LZ-2)+"\":REP=0¶
6040·COLOR·C1,C2:LOCATE·Y,X:PRINT·USING·IM$;VZ$;¶
6050·R$=INKEY$:IF·R$=""·THEN·6050¶
6060·IF·R$=GAU$·OR·R$=DEL$·THEN·IF·IZ>0·THEN·IZ=IZ-1:VZ$=LEFT$(VZ$,IZ):GOTO·6040¶
6070·IF·R$=HAUT$·THEN·REP=1:GOTO·6120¶
6080·IF·R$=BAS$·OR·R$=RC$·THEN·6120¶
6090·IF·R$=ESC$·THEN·END¶
6100·IF·R$>="A"·AND·R$<="Z"·THEN·IF·IZ<=LZ·THEN·IZ=IZ+1:VZ$=VZ$+R$:GOTO·6040¶
6110·BEEP:GOTO·6040¶
6120·COLOR·C3,C1:LOCATE·Y,X:PRINT·USING·IM$;VZ$;¶
6130·COLOR·C1,C3:LOCATE·23,1:PRINT·USING·IM2$;"";¶
6999·RETURN¶
9000·'·Test·——————————¶
9010·W$="Ceci·est·un·texte·de·test.·"¶
9020·W$=W$+W$+W$+W$:W$=W$+W$¶
9030·OPEN·"O",#1,NOMFICHIER$¶
9040·WIDTH·#1,255¶
9050·FOR·I=1·TO·4¶
9060·PRINT·#1,W$¶
9070·NEXT¶
9080·LOCATE·22,1:PRINT·"Fin·du·test·?";¶
9090·VZ$="OK····Encore":VMAX=2:LZ=6:Y=22:X=23¶
9100·IZ=0:GOSUB·5000¶
9110·COLOR·C2,C1:LOCATE·22,1:PRINT·SPACE$(40);¶
9120·IF·IZ=1·THEN·9050¶
9130·PRINT#1,FF$¶
9140·CLOSE¶
9999·RETURN¶
```

Pour initialiser l'imprimante à partir d'un fichier créé par INITIMP, tapez sous Dos:

TYPE·*nomfichier*.INI>LPT1:¶

Vous pourrez ensuite imprimer le fichier que vous voulez, soit de la même manière, soit à partir d'un langage (LLIST avec GwBasic).

Atari St GFA Basic

```
'·Save·"Initimp.bas¶
'·Initialisation·d'imprimante¶
Im2$="\"+Space$(38)+"\"¶
Esc$=Chr$(27)·!·Escape¶
Tb$=Chr$(9)···!·Tabulation¶
Rc$=Chr$(13)··!·Ret.·Chariot¶
Ff$=Chr$(12)··!·Saut·de·page¶
N$=Chr$(0)····!·Null¶
Bas$=N$+Chr$(80)·····!·Flèche·bas¶
Haut$=N$+Chr$(72)····!·Flèche·haut¶
Droite$=N$+Chr$(77)··!·Flèche·Droite¶
Gauche$=N$+Chr$(75)··!·Flèche·Gauche¶
Cdroite$=N$+Chr$(116)!·Ctrl·Droite¶
Cgauche$=N$+Chr$(115)!·Ctrl·Gauche¶
Bel$=Chr$(7)·········!·Bip¶
Inv$=Esc$+"p"········!·Inverse·vidéo¶
Norm$=Esc$+"q"·······!·Normal·vidéo¶
Lp$="EpsonIBM··"¶
Aig$="·924"¶
Cfic$=""¶
Cond$="Normal··CondenséDouble··"¶
Cpi$="101215"¶
Just$="GaucheCentréDroiteTotale"¶
Cfic$="LST:····AUX:····VID:····Fichier·"¶
'·———Paramètres·———¶
Lp=0······!·Type·d'impr.¶
Aig=0·····!·9·ou·24·aigu.¶
Lp=66·····!·Long.·de·la·page¶
Bp=5······!·Bas·de·page¶
Mg=5······!·marge·gauche¶
Md=45·····!·marge·droite¶
Il=36·····!·Interlignage¶
Ql=0······!·Brouillon·ou·courrier¶
Cpi=0·····!·Car.·par·pouce¶
Cond=0····!·Largeur¶
Gras=0····!·Caractères·gras¶
Dblp=0····!·Double·passe¶
Just=0····!·Justification¶
Nf=0······!·Choix·fichier¶
@Initialisation¶
Repeat¶
  @Mise.a.jour¶
  If·Rep=1¶
    @Imprimante¶
    If·Nf=3¶
      Alert·1,"·Fichier·d'initialisation·créé·|"+Nomfichier$,1,"·Suite·",Rep¶
      Alert·1,"Initialisation·effectuée|Voulez-vous·un·test",1,"Oui|Non",Rep¶
      If·Rep=1¶
        @Test¶
      Endif¶
    Endif¶
  Endif¶
  Alert·1,"C'est·la·fin!|On·recommence",1,"Non|Oui",Rep¶
Until·Rep=1¶
End¶
Procedure·Initialisation¶
  Cls¶
  Print·At(5,1);"Initialisation·de·l'imprimante"¶
  Print·String$(39,"-")¶
  Print·"············langage:"¶
  Print·"·Nombre·d'aiguilles:"¶
  Print·String$(39,"-")¶
  Print·"Longueur·de·la·page:"¶
  Print·"········Bas·de·page:"¶
  Print·"····Marge·de·gauche:"¶
  Print·"····Marge·de·droite:"¶
  Print·String$(39,"-")¶
  Print·"·········Interligne:"¶
  Print·"···········Qualité:"¶
  Print·"···Caractères/pouce:"¶
  Print·"············Taille:"¶
  Print·"··············Gras:"¶
  Print·"·······Double·passe:"¶
  Print·"······Justification:"¶
  Print·String$(39,"-")¶
  Print·"············Sortie:"¶
Return¶
Procedure·Mise.a.jour¶
  Repeat¶
    Type_imprimante:¶
    Iz=Ip¶
    @Zone.alpha(Lp$,2,5,23,3)¶
    Ip=Iz¶
    If·Rep=1¶
      Goto·Type_imprimante¶
    Endif¶
    Nombre_aiguilles:¶
    Iz=Aig¶
    @Zone.alpha(Aig$,2,2,23,4)¶
    Aig=Iz¶
    If·Rep=1¶
```

Parrainez un enfant du-bout-du-monde



Avec 100 F par mois seulement (déductibles de vos revenus imposables), vous pouvez aider un enfant parmi les plus défavorisés d'Inde ou d'Afrique. En devenant parrain ou marraine d'Aide et Action vous agissez pour améliorer les conditions scolaires et la vie d'un enfant connu de vous.

Demandez à Aide et Action de vous présenter votre filleul du-bout-du-monde. Vous recevrez le dossier complet de votre filleul avec sa photo. Vous pourrez lui écrire et vous recevrez de ses nouvelles 3 fois par an. Parrainer un enfant, c'est une aide simple, efficace et durable. Aujourd'hui un enfant du-bout-du-monde a besoin de vous.

Alors n'attendez pas : pour lui aussi les chemins de la vie passent par l'école.
Découpez le bon ci-dessous et renvoyez le à :

Aide et Action
78-80, rue de la Réunion - 75020 PARIS Tél. 16 (1) 43.73.52.36

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 78/80, rue de la Réunion - 75020 PARIS

☐ OUI, je désire parrainer un enfant du-bout-du-monde. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action correspondant à mon premier mois de parrainage (ou mon premier chèque annuel) et désire recevoir le dossier comportant la photo de mon filleul du-bout-du-monde.

☐ Envoyez-moi une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant pour l'instant, mais je vous envoie un don de :

☐ 150 F ☐ 300 F ☐ 500 F ou plus

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. ____________________
(en majuscules SVP).
____

Prénom ____________________

N° ______ Rue ____________________

Code postal ______ Ville ____________________

____________________ Tél. ____________________

Profession (facultatif) ____________________



AIDE ET ACTION EST UNE ASSOCIATION REGIE PAR LA LOI DE 1901. PRESIDENT M. JEAN DARIDAN. ANCIEN AMBASSADEUR DE FRANCE EN INDE.
NOUS REMERCIONS CE JOURNAL POUR SA PARTICIPATION.

TMP01

SESAME

```
    Goto·Type_imprimante¶
  Endif¶
  If·Aig=0¶
    Print·At(29,11);"/216·p
ouce"¶
    Pas_il=36¶
    Il=36¶
  Else¶
    Print·At(29,11);"/180·p
ouce"¶
    Pas_il=30¶
    Il=30¶
  Endif¶
  Longeur_page:!——————¶
  Vz=Lp¶
  @Zone.num(1,72,23,6,10)¶
  Lp=Vz¶
  If·Rep=1¶
    Goto·Nombre_aiguilles¶
  Endif¶
  If·Bp>Lp-1¶
    Bp=Lp-1¶
  Endif¶
  Bas_de_page:·!——————¶
  Vz=Bp¶
  @Zone.num(0,Lp-1,23,7,10)
¶
  Bp=Vz¶
  If·Rep=1¶
    Goto·Longeur_page¶
  Endif¶
  Marge_gauche:·!——————¶
  Vz=Mg¶
  @Zone.num(0,130,23,8,10)¶
  Mg=Vz¶
  If·Rep=1¶
    Goto·Bas_de_page¶
  Endif¶
  If·Md<Mg¶
    Md=Mg¶
  Endif¶
  Marge_droite:·!——————¶
  Vz=Md¶
  @Zone.num(Mg+1,132,23,9,1
0)¶
  Md=Vz¶
  If·Rep=1¶
    Goto·Marge_gauche¶
  Endif¶
  Interligne:·!——————¶
  Vz=Il¶
  @Zone.num(0,255,23,11,Pas
_il)¶
  Il=Vz¶
  If·Rep=1¶
    Goto·Marge_droite¶
  Endif¶
  Qualit:·!——————¶
  Iz=Ql¶
  @Zone.alpha(Ql$,2,9,23,12
)¶
  Ql=Iz¶
  If·Rep=1¶
    Goto·Interligne¶
  Endif¶
  Car_par_pouce:·!——————¶
  Iz=Cpi¶
  @Zone.alpha(Cpi$,3,2,23,1
3)¶
  Cpi=Iz¶
  If·Rep=1¶
    Goto·Qualit¶
  Endif¶
  Condense:·!——————¶
  Iz=Cond¶
  @Zone.alpha(Cond$,3,8,23,
14)¶
  Cond=Iz¶
  If·Rep=1¶
    Goto·Car_par_pouce¶
  Endif¶
  Gras:·!——————¶
  Iz=Gras¶
  @Zone.alpha("NonOui",2,3,
23,15)¶
  Gras=Iz¶
  If·Rep=1¶
    Goto·Condense¶
  Endif¶
  Double_passe:·!——————¶
  Iz=Dblp¶
  @Zone.alpha("NonOui",2,3,
23,16)¶
  Dblp=Iz¶
  If·Rep=1¶
    Goto·Gras¶
  Endif¶
  Justif:·!——————¶
  Iz=Just¶
  @Zone.alpha(Just$,4,6,23,
17)¶
  Just=Iz¶
  If·Rep=1¶
    Goto·Double_passe¶
  Endif¶
  Sortie:·!——————¶
  Iz=Nf¶
  @Zone.alpha(Cfic$,5,8,23,
19)¶
  Nf=Iz¶
  If·Rep=1¶
    Goto·Justif¶
  Endif¶
  If·Nf=3¶
    Fileselect·"\*.ini","im
prim.INI",Nomfichier$¶
      X=Instr(Nomfichier$,"."
)¶
      If·X=0¶
        Nomfichier$=Nomfichie
r$+".INI"¶
      Endif¶
  Else¶
    Nomfichier$=Mid$(Cfic$,
(Nf*8)+1,8)¶
  Endif¶
  Print·At(23,20);Using·"\·
···········\",Nomfichier$¶
  Alert·2,"Fiche·rempli",1,
"OK|Modifier|Abandonner",Rep¶
  Until·Rep<>2¶
Return¶
Procedure·Imprimante¶
  Open·"O",#1,Nomfichier$¶
  '·Initialise·l'imprimante·(
RAZ)¶
  Print·#1,Esc$;"@";¶
  '··Print·#1,Chr$(28);"@";!·
Nec¶
  '·——————Caractères¶
```

```
  '·Courrier·ou·Brouillon¶
  Print·#1,Esc$;"x";Chr$(Ql);
¶
  '·Caractères·par·pouce¶
  If·Cpi=0¶
    W$="P"····!·10·CPI¶
  Else¶
    If·Cpi=1¶
      W$="M"··!·12·CPI¶
    Else¶
      W$="g"··!·15·CPI¶
    Endif¶
  Endif¶
  Print·#1,Esc$;W$;¶
  '·Caractère·condensé¶
  If·Cond=1¶
    Print·#1,Chr$(15);¶
  Else¶
    If·Cond=2·!·Elargis¶
      Print·#1,Esc$;"W1";¶
    Endif¶
  Endif¶
  '·Gras¶
  If·Gras=1¶
    Print·#1,Esc$;"E";¶
  Endif¶
  '·Double·passage¶
  If·Dblp=1¶
    Print·#1,Esc$;"G";¶
  Endif¶
  '·——————————Page¶
  '·Interligne·n/216·pour·9¶
  '·n/180·pour·24·aiguilles¶
  Print·#1,Esc$;"3";Chr$(Il);
¶
  '·Longeur·de·la·page¶
  Print·#1,Esc$;"C";Chr$(Lp);
¶
  '·bas·de·page¶
  Print·#1,Esc$;"N";Chr$(Bp);
¶
  '·Marges¶
  If·Ip=0···········!·Epson¶
    '·Marge·gauche¶
    Print·#1,Esc$;"l";Chr$(Mg
);¶
    '·Marge·droite¶
    Print·#1,Esc$;"Q";Chr$(Md
);¶
  Else················!·IBM¶
    '·Marge·gauche·et·droite¶
    Print·#1,Esc$;"X";Chr$(Mg
);Chr$(Md);¶
  Endif¶
  '·——————————Justification¶
  If·Just<>0¶
    Print·#1,Esc$;"a";Chr$(Ju
st);¶
  Endif¶
  Close¶
Return¶
Procedure·Test¶
  W$=String$(8,"Ceci·est·un·t
exte·de·test.·")¶
  Open·"O",#1,Nomfichier$¶
  Repeat¶
    For·I=1·To·5¶
      Print·#1,W$¶
    Next·I¶
    Alert·1,"Test·d'impressio
n",1,"Fin|Encore",Rep¶
  Until·Rep=1¶
  Print·#1,Ff$¶
  Close¶
Return¶
Procedure·Zone.alpha(Vz$,Vmax
,Lz,X,Y)¶
  T$="·<------->·pour·choisir
"¶
  Print·Inv$;¶
  Print·At(1,25);Using·Im2$,T
$;¶
  Color·1¶
  Xe=8¶
  Ye=13¶
  Im$="\"+Space$(Lz-2)+"\"¶
  Repeat¶
    Print·At(X,Y);Using·Im$,M
id$(Vz$,Iz*Lz+1,Lz);¶
    @Car¶
    If·R$=Gauche$¶
      If·Iz>0¶
        Iz=Iz-1¶
      Else¶
        Print·Bel$;¶
      Endif¶
    Else¶
      If·R$=Droite$¶
        If·Iz<Vmax-1¶
          Iz=Iz+1¶
        Else¶
          Print·Bel$;¶
        Endif¶
      Endif¶
    Endif¶
    If·R$=Haut$¶
      Rep=1¶
    Else¶
      Rep=0¶
    Endif¶
  Until·R$=Rc$·Or·R$=Bas$·Or·
R$=Haut$¶
  Print·At(1,25);Using·Im2$,T
$;¶
  Print·Norm$;¶
  Print·At(X,Y);Using·Im$,Mid
$(Vz$,Iz*Lz+1,Lz);¶
Return¶
Procedure·Car¶
  Repeat¶
    R$=Inkey$¶
  Until·R$<>""¶
  If·R$=Esc$¶
    Alert·2,"Vous·désirez·arr
eter·ce·programme",1,"Non|Oui
",Rep¶
    If·Rep=2¶
      End¶
    Endif¶
  Endif¶
Return¶
Procedure·Zone.num(Vmin,Vmax,
X,Y,Pas)¶
  T$="·<----->·(Pas·"+Str$(Pa
s)+")"¶
  Print·Inv$;¶
  Print·At(1,25);Using·Im2$,T
$;¶
  Im$="·####·"¶
  Rep=0¶
  Repeat¶
    Print·At(X,Y);Using·Im$,V
z;¶
    @Car¶
    If·R$=Gauche$¶
      If·Vz>Vmin¶
        Vz=Vz-1¶
      Else¶
        Print·Bel$;¶
      Endif¶
    Endif¶
    If·R$=Droite$¶
      If·Vz<Vmax¶
        Vz=Vz+1¶
      Else¶
        Print·Bel$;¶
      Endif¶
    Endif¶
    If·R$=Cgauche$¶
      If·Vz>Vmin+Pas¶
        Vz=Vz-Pas¶
      Else¶
        Print·Bel$;¶
      Endif¶
    Endif¶
    If·R$=Cdroite$¶
      If·Vz<Vmax-Pas¶
        Vz=Vz+Pas¶
      Else¶
        Print·Bel$;¶
      Endif¶
    Endif¶
    If·R$=Haut$¶
      Rep=1¶
    Endif¶
  Until·R$=Rc$·Or·R$=Bas$·Or·
R$=Haut$¶
  Print·At(1,25);Using·Im2$,"
";¶
  Print·Norm$;¶
  Print·At(X,Y);Using·Im$,Vz;
Return¶
```

Pour initialiser l'imprimante à partir d'un fichier créé par InitImp; double-cliquez sur le fichier que vous avez créé (Initimp.ini par exemple). Choisissez **[IMPRIMER]** dans la boite de dialogue. Vous pourrez ensuite imprimer le fichier que vous voulez (ASCII), soit en utilisant la même méthode, soit à partir d'un langage (LLIST avec GFA Basic).

AMIGA ABasic

Le programme PREFERENCES permet d'initialiser un certain nombre des paramètres de l'imprimante (PREFERENCES est dans le Tiroir PREFS de la disquette WORKBENCH). L'imprimante ne sera initialisée avec les valeurs choisies que lorsque vous lancerez le programme INITPRINTER que vous devriez trouver dans le tiroir SYSTEM.

Si vous désirez tout de même utiliser le programme InitImp, utilisez la version PC (ABasic est un Basic Microsoft). Modifiez les lignes suivantes.

```
180·Bas$=chr$(29):Haut$=chr$(28)¶
190·Dro$=Chr$(30):Gau$=Chr$(31)¶
200·Cdro$=chr$(127):CGAU$=chr$(139)¶
210·C1=0:C2=1:C3=2¶
330·CFIC$="FICHIER·PAR:····"¶
340·MNF=3¶
```

Pour initialiser l'imprimante à partir d'un fichier créé par INITIMP, utiliser le CLI ou utilisez PRINTFILES que vous devriez trouver dans la disquette EXTRAS, tiroir TOOLS. Avec PRINTFILES cliquez sur l'icone de ce programme, appuyez sur la touche SHIFT (Majuscule) puis double-cliquez sur l'icone du fichier. Avec CLI tapez:

COPY·*Nomfichier*.INI·TO·PAR:¶

Vous pourrez ensuite imprimer le fichier que vous voulez (ASCII), soit en utilisant la même méthode, soit à partir d'un langage (LLIST avec ABasic), à condition que le programme que vous utilisez ne réinitialise pas l'imprimante.

Vous pouvez aussi réécrire le programme en utilisant les facilités de l'Amiga (boîte de dialogue et compagnie).

Complétez votre collection

Bancs d'essai

Dossier

Challenges

Hits

SOS Aventure

Hors séries

Solutions

LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Attention, les premiers numéros, avant le numéro 67 ainsi que les numéros 71 et 72, sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 25 F pour chaque numéro par :

chèque ø mandat ø à l'ordre de *Tilt*.

NOM : __________

Prénom : __________

Adresse : __________

____

Code postal : __________

Ville : __________

CLUBS

Recherche club ATARI STF sur la Rochelle et environs (urgent : problèmes programmation). Me contacter SVP. **Christophe BAUDOUIN, 65, avenue du Clavier, 17140 Lagord. Tél. : 46.67.63.83.**

The dog of Brainwave is searching for news contacts all over the world. Only AMIGA write fast ! Greetz to all Brainwave Members !!! **The Dog, Postlagerkarte 015241 C 6653 Blieskastel Germany.**

Le MAG IN est sorti ! 10 F en timbres pour avoir le n° 3 (AMIGA). Vds console LYNX + 3 jeux + piles et chargeur. Valeur : 3 500 F. Cédés : 2 300 F - PTT inclus. **Joseph DIASIO, quartier Mermoz bt D2, 54240 Jœuf. Tél. : 82.46.95.12.**

THE BEST - news - for you ! Amiga ! **Nis 321 allatraz, case postale 234 ch-1000 Lausanne 22.**

C64 ZIG-ZAG : the funniest world group est né... But now, il doit apprendre à marcher. Cherche codeurs, graphistes, créateurs musics, locomputer. **Laurent DUAERT, 82, rue F. Ferrer, 78210 Saint-Cyr-l'Ecole.**

Club NINTENDO JO nbx services fanzine mensuel sytème d'échange. Toute solution de jeux ! A bientôt. **Laurent BINON, 32 bis, route de Paris, 29600 Morlaix.**

Atari en fou fonde club ATARI ST[E] sur Paris uniquement. **Thomas GRUHIER, 18, rue Philippe de Girard, 75010 Paris. Tél. : 42.02.93.34 (à 20 h).**

Etant en panne et connaissant l'électronique, recherche en urgence schéma électronique pour lecteur disquette 1541 Commodore. Merci d'avance ! **Jean-Pierre BOUCHARINC, 11, chemin de Beauchêne, 84420 Piolenc. Tél. : 90.29.58.05.**

Communiqué : Amiga-Mag vient de sortir avec en cadeau une disquette des meilleurs utils du dom-pub. Prix : 20 F en timbres à : **Amigamania, 13, avenue Jean-Jaurès, 73000 Chambery.**

Alliax cherche des membres supplémentaires pour le groupe légal français... surtout des programmeurs, mais de bons musiciens. **Waxp Alliax From,128, E.Vincent, 83 Toulon (France).**

Free Distribution diffuse nombreux dom pubs (antivirus, jeux mega de mos, utilitaire). Demandez catalogue PC ou AMIGA. Il est gratuit ! **Association loi 1901 Free Distribution, 88, rue de Sailly, 59390 Toufflers.**

L'anti-club INTL. vous fait part de son changt d'adresse. Toujours présent sur C64 et AMIGA, un renseignement ne coûte rien ! **Ref. ppp (amiga) REF. BIG (C64), boîte postale 3, 4480 Oupeye (Belgique).**

Utilisateurs de prodraw sur Amiga, ne gradez pas égoïstement vos créations originales, le club 64 est à la recherche de votre talent. **Club 64 Informatique, 4, allée Simone Garaix, 26200 Montelimar. Tél. : 75.53.01.48 (le samedi après midi).**

Enfin un club SEGA-PC Engine 1 et 2, qui vous permet d'abotenir toutes les nouveautés, tous les supers jeux à partir d'un système d'échanges. **David PEREBI, 61, rue Sevin Vincent, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 47.71.01.35 et 47.95.25.01.**

Demandez le catalogue IFA de logiciels du Domaine Public pour ATARI et PC. **Inter Freware Association, 59680 Cerfontaine. Tél. : 27.65.86.11.**

Cherche club(s) ou contact dans la région montargoise. Possède AMIGA 500 et nombreux jeux. **Fabrice MANDREUX, 67, rue du Général Leclerc, 45200 Montagis. Tél. : 38.85.26.73.**

Aimez-vous votre Amiga ? Oui, alors écrivez à l'adresse suivante pour des renseignements sur mon club. Joindre un timbre pour réponse BYE. **Christophe MEYROU, BP 86, 33350 Castillon-la-Bataille. Tél. : 57.40.09.37.**

Cherche club AMSTRAD à Nantes ou Carquefou, ou bien personnes voulant en créer un. Ach. jeux d'aventure, récents ou anciens, merc. **Carole DUGUY, Del-Ego, 44850 ST-Mars-du-Désert.**

Club : AMIGA-MSXZ-PC searching contacts in Europe, Japan and USA. Send your personal references. We will repcy 100 % letters. **Mett Club, c/d Ramon de la Cruz n° 88, 28006 Madrid (Spain). Tél. : 91/4.02.78.44.**

CLUB A DRIVE pour 464 664 et 6128. Faire suivre liste de jeux et nous ferons parvenir la notre. Cherchons nouveaux adhérents. Salut ! à bientôt ! **Sébastien CHARDES, boms-en-Charblais, rue du coulet l'uche l'oise, 74890 Boms-en-Charblais. Tél. : 50.36.34.58.**

Je cherche « trucs » bien précis sur Gfa-AMIGA. Offre disquet. vierg. aux program. intéressants. Liste des trucs. **J.D., 32, rue des Pyramides, 59000 Lille.**

Sympatari : nouveau club d'échanges. Envoyer liste et idées + timbre pour réponde. Pas sérieux s'abstenir. Urgent, recherche Grand Monster Slam. **Johan JALAGUIER, Aire du toit n° 8, 13127 Vitrolles.**

Nouveau club pour C64/128, équipe très cool. Edition d'un superbe fanzine, pour plus de renseignements contactez-moi. **Yannick BOCHET, Club CCC4, BP 39, 49110 St-Pierre-Montlimart. Tél. : 41.75.16.55.**

Club TET cher. 1 musicien sur 6128 + ach. ou èch. 1 assembleur (piradev si poss.). Nous écrire (pour musicien envoyer disk démo). Réponse assurée. **David TREVE, 12, rue de Boyrie, 64000 Pau.**

Phaba club : démos, dom. pub, prgs inédits sur ST(E). Magazine et catalogue en couleur sur disqsuette contre 20 F en chèque. **Fabrice BAMAS, 8, chemin des Pains Perdus, 28100 Dreux.**

SBC INC. we search new members : coders, graphist, etc. See our last demos : california, cyanosis, etc. No lamers please. Bye ! signed of crazyman ! **(Crazyman) HEDTMANN JER˜OME, 5, rue Lattre de Tassigny, 67150 Erstein (France). Tél. : 88.98.66.02.**

Cherche correspondants pour fonder club sur ST 520 possède nombreuses news (food amc, F29). Salut à tous ! **David CANO, Logis des Argues, 43, rue ancienne Distillerie bt B n° 11, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.01.75.**

Cherche fous d'ATARI pour créer club dans le département de l'Yonne (89). Pas sérieux s'abstenir, écrivez-moi rapidement. C'est gratuit. **Franck Lazzaroni, 33, rue Lucile Cormier, 89130 Toucy.**

Cherche personne aimable qui donnerait des cours par corr. en assembleur 8086 à un fou de programmation. **Winners, case postale 57, 1616 Attalens (Suisse).**

Recherche matériel et jeux éducatifs de mater. à 6e pour création club enfants sur MO5 (ou photocopie prog.) et sur Amstrad 6128. Merci d'avance. **Muriel GHESQUIERE, 398, rue Jule Guesde, 59510 Hem. Tél. : 20.83.44.12.**

Cherche musiciens et graphistes sur AMIGA pirates : allez-vous faire cuir un œuf. **François SOUMILLION, avenue des Sylphes, 31170 BXL (Belgique).**

A Marseille uniquement ou en banlieue. Cherche contact pour Amiga. Téléphonez-moi au club Phoenix. Réponse assurée. **Muriel BALLOTTI, 30, bd Herriot, 13008 Marseille « Club Phoenix ». Tél. : 91.77.25.63.**

Grand choix de démos, slideshows et previews pour AMIGA à partir de 10 F (disquette comprise). Envoyez un timbre à 3,80 F pour le catalogue. **Load'enjoy BP10, 08000 Villiers-seumeuse.**

Pour recevoir NINTENDO Fanzine, joindre 4 timbres à 2,30 F. Les habitants de Rennes et sa banlieue bénéficieront d'un club. N'oubliez pas l'adresse : **Thomas ROLLET, 3, rue le Gorgeu, 35000 Rennes. Tél. : 99.59.26.44.**

Club bidouilleurs ATARI-GFA pour échange par correspondance de pro., trucs, demo, + explications + timbe + enveloppe pour réponse. Déjà 15 adhérents ! **Fredéric RUIZ, les Villards, 73230 St Jean d'Arvey**

VENTES

AMSTRAD

Urgent vds CP AMSTRAD 664 + moniteur couleur + lecteur de disquettes + stylo optique + Joystick + nbrx jeux + boîte rangement manuel utilisation. 3 000 F. **Guy CHAMPAGNAC, 354, avenue Joseph Gasquet. ET91, 83100 Toulouse. Tél. : 94.36.54.89.**

Vds PC 1512DD couleur AMSTRAD + intégrale PC MS DOS souris + jeux garantie 8 mois. Prix : 5 500 F. **Gino RESENTERRA. 11, allée des 2 communes, 91210 DRAVEIL. Tél. : 69.42.54.38.**

Vds PC 1512 DD couleur + intégrale PC + souris + MS-DOS + jeux récents + traitement de texte + extension 640 ko. Prix : 7 000 F. Très peu servi. Bon état. **Philippe LEROY, 55, avenue André Rouy, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 49.30.63.68.**

Urgent vds TBE PC 1512 CGA DD + joystick + souris + jeux et utilitaires : 6 300 F. IMPRIM DMP 3160 : 1 200 F ou le tout 7 300 F. **Stéphane DOGU'E, 18, rue d'Hennemont. 78100, Saint-Germain-En-Laye. Tél. : 34.51.14.80.**

Vds PC 1512 couleur double drive + imprimante DMP 3160 + logs (M1 tank platoon, sim city FF1). Prix : 6 000 F. **Bruno ROMAIN, 3, allée Soufflot, 93150 Blanc-Mesnil.Tél. : 48.67.63.21.**

Vds PC 1512 couleur + souris HD 32 Mo pleins à craquer + TTX + grapheur + tableur + nbx utilitaires et aussi de très nombreux jeux : 8 000F. **J.-F. ROUALIN, 75014 Paris. Tél. : 45.42.58.39.**

Vds PC 1512 couleur + souris nbx logiciel (jeux utilitaires). Etat neuf. Prix : 5 000 F cause service militaire. **Laurent KRAFFT, Le haut Serelle Ange, 41400 Montrichard. Tél. : 54.32.18.10.**

Vds PC 1512 SD + couleur + HD 20 MO + imprimante DMP 4000 + nbx logiciels : 9 000 F à débattre. **Nicolas BARIL, 42, rue Caron, 77610 Marles-en-Brie. Tél. : 64.25.99.60.**

Vds AMSTRAD PC 1512 écran coul. + 2 lecteurs + souris + intégral PC + 24 originaux (util. + jeux). TBE. Vendu 7 500 F, valeur 9 500 F, ach. 89. (Don : manette). **Michel BENEZRA, 4, place du Gal Tessier de Marguerites, 75020 Paris. Tél. : 43.48.47.10.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 moniteur couleur + nombreux jeux et programmes utilitaires an. 88. TBE. Prix : 2 900 F. **Dhevan ETIEVANT, 14, fbg de Balmettes, 74000 Annecy. Tél. : 50.45.89.62.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + pistolet + joystick + jeux + utilitaires. Excellent état. Valeur 8 500 F, cédé 5 000 F. **Ludovic FABRE, 6, avenue de la Libération, 83890 Besse-sur-Issole (Var). Tél. : 94.59.64.01.**

Très urgent ! Vds CPC 6128 + écran couleur + plusieurs logiciels + 3 disquettes vierges. Prix : 2 000 F. (Vite). Merci. **Patrick EMMANUEL DA SILVA, 43, rue des Bordeaux, 94220 Charenton. Tél. : 43.68.73.74.**

Vds AMSTRAD 6128 + tuner + joystick + imprimante DMP 2160 + utilitaires : la solution + budget familial + graphe. + nombreux jeux. Prix : 4 000 F. **Laurent DELAUNAY, 1, rue Grachus Babeuf, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 64.40.69.05.**

Vds AMSTRAD 464 couleur très bon état garantie 6 mois + joystick + nombreux jeux récents (batman, op. wolf, after burner...). Prix : 2 300 F à débattre. **Christophe PUPIN, — La Pièce £ Dissé-sous-Le-Lude, 72800 Le Lunde. Tél. : 43.94.68.55.**

Vds CPC 6128 coul. TBE + kit de téléchargement + nbx jeux et utilitaires + nbses revues. Valeur : 6 000 F, cédé 3 000 F. Urgent. **Arnaud DE LA FUENTE, rue du Prieure, 333450 Saint-Loubès. Tél. : 56.78.90.95.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joys + 1 doubleur + 75 dks soit 200 jeux/util. (chicaco 90/discol./stormlord/navy moves...) Le tout en TBE : 3 500 F. **Dany CHRESTIAN, 4, rue Am Caix St-Aymour 95000 Vaureal Cergy. Tél. : 34.43.62.91.**

Vds AMSTRAD CPC 664 + moniteur couleur + nombreux jeux et boîte pour les ranger. Prix : 2 200 F. **Nicolas HIEDER, 4, rue Félix Worré, 6942 Niederanven G. D. Luxembourg. Tél. : 34.88.90.**

Ne cherchez plus ! Vds CPC 464 + moniteur couleur + jeux + joystick + manuels. Prix : 2 000 F à débattre (état neuf). **Ingrid LECLERCQ. Tél. : 20.38.61.13 (après 18 h).**

Vds CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + 40 jeux tous originaux (je vous garantie qu'ils sont tous originaux). Prix : 5 000 F (à débattre). **Gregoire GALY, 8, rue de la Forêt, 44650 Tourois.**

Vds AMSTRAD CPC 464 + monit. couleur + joy. navigator + 79 jeux. Le tout à 2 500 F. Urgent !! **James LALLIER, n° 4, cité de la plaine Normende, 50270 Barneville-Carteret. Tél. : 93.53.81.29.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 + moniteur couleur + 1 manette + 20 originaux + livre + magazines. Total : 5 700 F. Vendu à 2 700 F (TBE). **Louis DUPOUY, 11, rue d'Audenge, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.96.64.55 ou 56.60.85.19 (après 19 h).**

Vds CPC 6128 couleur + tuner TV + 2 manettes + antenne + 200 jeux (beach volley, double dragon...) Prix : 3 500 F. Urgent ! **Stéphane DEVOS, 30, cité Kirgener, 02300 Sincenx. Tél. : 23.39.24.87.**

Communiqué urgent : Vds AMSTRAD PC 1512 double drive, écran couleur + intégrale PC MS-DOS + 4 logiciels de jeux + souris : le tout pour 6 000 F. **Thierry BOUCHER, 41, route de Dieppe, 27140 Gisors. Tél. : 32.55.38.47 (après 19 h).**

Vds AMSTRAD CPC 464 coul. + lecteur disk + synthèse vocale + crayon optique + 75 jeux + manuel + livres TBE. Prix : 2 500 F. **Thierry LEMARCHAND, 1, rue Gounod, 92700 Colombes. Tél. : 47.82.37.53.**

Vds COC 6128 coul. + imp. DMP 2160 (sous gar.) + jeux (chase hq, cobol...) + 2 joys. (quickjoy 3+5) + bureau amst. + revues et manuels. Prix : 3 900 F. **Jean-Yves LAMEYSE, 35, avenue des Peintres, 59820 Gravelines. Tél. : 28.23.41.50.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 couleur + 50 jeux originaux + mannette. Prix : 3 000 F. **Guillaume LE TAERON, 8, rue du Sergent Picard, 76150 Maromme. Tél. : 35.75.03.44.**

Vds AMSTRAD CPC 464 + mon. couleur + nbx jeux + joystick + revues + synthétiseur vocale. Le tout en très bon état. Prix : à débattre. **Alain DENIS, 9, avenue de La Comette, 44200 Nantes. Tél. : 40.33.47.11.**

Urgent ! Vds CPC 464 + monit. coul. + 70 jeux + utilitaires + manette (sous garantie) + revues + manuel. Le tout TBE (89) : 2 500 F à débattre. **Frédéric MAILLAN, 71, bd de Roux, 13003 Marseille. Tél. : 91.86.06.67.**

Vds 6128 coul. + 27 disk + Joyst. + doubleur de joyst. + revues + programmes + discologie. Le tout en TBE : 2 900 F. (+ de 80 jeux). **Roméo LANOUE, Grusson, 86210 Monthoirow. Tél. : 49.93.69.19.**

Vds CPC 464 coul. + lect. DDI1 + kit téléchargement + 100 jeux disk + jeux cass. + 20 revues + Joy. + boîtier rangement disk. Prix : 3 500 F à débattre. **Lucas RICCIO, 108, rue du Petit Chasseur, 45000 Orléans.**

Vds AMSTRAD 6128 coul., nbx jeux (wild steet, vigilante, robocop...) 120 jeux en tout + lecteur cassettes + joystick. Prix : 3 000 F. **Raphaël MANUVERNAY, 3, lot La Prairie, 42290 Sorbiers. Tél. : 77.53.30.71.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 + lecteur DD + jeux + livres. Prix : 4 500 F + kick-off + lombard rallye sur ST. **Stéphane CHARBONNEAU. Tél. : 43.03.39.97 jusqu'à 20 h.**

Vds AMSTRAD 6128 CPC TBE + moniteur coul. + joysticks + disq. jeux + revues + 2 disq. et manuel AMSTRAD. Le tout acheté en juin 89. Prix : 3 000 F. **Frédéric CHARRIER, 2, rue de la République, 76420 Bihorel (région de Rouen). Tél. : 35.60.13.70 (après 18 h).**

Urgent ! Vds AMSTRAD 464 mono + nbx jeux + manette + manuel TBE 2000 F à débattre. **Joël SUISSA, 23, rue du Bourbonnais, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.31.64.47 (après 18 h).**

Vds AMSTRAD 464 mono coul. + joys + nbx jeux (bile dange, robocop, raimbow island, shad warrior, Italie 90, chase hq, dragon minja, forgot) 2 000 F. **Franck VIEIRA, 30, rue Charles de Vilers, 57220 Goulay. Tél. : 87.79.13.54.**

Vds AMSTRAD 6128 couleur nbx jeux + 2joystick + livres. Prix : 3 000 F à débattre. **Frank BUCCI, hammeau du Repcat Brie et Angonnes, 38320 Eybens. Tél. : 76.73.67.47.**

Vds AMSTRAD CPC 464 + moniteur couleurs + jeux + manuel + magazine (TBE) neuf : 1 600 F - Urgent. **Xavier HAROUX, 43, Orvieto rue de l'Elnon, Saint-Amand-Les-Eaux. Tél. : 27.48.85.58.**

Vds PC AMSTRAD 2086 S + moniteur couleur + disk dur 21 méga + carte joystick + souris + joystick + log. Prix : 10 000 F. **David GREGOR, 64, résidence Le Moulin-Boulevard de l'Europe, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.65.36.88 (après 20 h).**

A vendre AMSTRAD CPC 6128 couleur TBE avec nombreux jeux (batman, robocop...) + revues + manuel + housses de protection : le tout 3 000 F. **Stéphane MORAND, la Ferme du Temple bat. N, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.02.28.**

Vds AMSTRAD 6128 coul. + synthèse voc. technimusique + DMP 2000 + carte serie RS 232 + lecteur 5,, + souris + crayon optique + nbx jeux, livres et revues : 6 000 F. **Rudy THOMAS, 4, rue Henri Barbusse, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.53.49.40.**

Vds CPC 464 + mon. coul. + nbx jeux originaux !!! + livre micro application + 2 joyst. (état moyen) + nbses revues + malettes de rangement à 2 000 F. **Yannick NOEL, 96, boulevard Longchamp, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.66.02 (après 18 h).**

Vds AMSTRAD 6128 couleur. Manettes + doubleur. 30 disk et jeux... Parfait état. Le tout pour 2 000 F (+ manuel et utilitaire). **Benoît LEFEBVRE, 1, rue des patis, 95300 Pontoise. Tél. : 30.30.24.09.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 coul. + nbx jeux + mags + joy. + bts de rangements + manuel. Le tout : 2 700 F TBE et console CBS : 800 F. **Erwan LAMOUR, 40, rue Jacques Prévert, 60550 Verneuil-en-Halatte. Tél. : 44.24.24.21.**

Vds AMSTRAD CPC 664 mono + DMP 2000 + souris + nbx jeux avec boîte de rangement + doc. et revues. Prix : 3 000 F. Urgent ! **Laurent ZLOTKOWSKI, 13, allée de l'Orge, 78180 Montigny-le-Bx. Tél. : 30.43.56.67.**

Vds AMSTRAD CPC 464 mono en très bon état + 60 jeux + magazines + 2 livres de programmes : 1 900 F à débattre. **Emmanuel SONNEVILLE, 36, rue Maxence van der Meersch, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.20.39.31.**

Stoop ! Vds CPC 464 + mon. coul. + nbx jeux (wild street + L ninja 2 + shinobi + barba 2 + batman + R dangerous + db dragon...) Le tout : 1 990 F. **Pascal LAGANA, 13 bis, rue Edmond Simon, 59870 Vred. Tél. : 27.90.51.77.**

Vds AMSTRAD 6128 Mono. Nbx jeux joystick pistolet urgent ! 1 500 F. **Michel BAMD'E, 11, manoir de Denouval, 78570 Annresy. Tél. : 39.74.42.93.**

Vds AMSTRAD CPC 464 couleur + lecteur ODI1 + 70 jeux : 4 200 F et vds ensemble tuner TV + bureau + radio-réveil + jeux : 900 F. **Olivier BARBIN, 6, rue Clément Janequin, 49000 Angers. Tél. : 41.47.31.27.**

Yo ! vd AMSTRAD 464 + nbses revues + nbx jeux dont tennis cup livingstone 2... disks vierges. Le tout sur disquettes. **Pascal JEAN, 33, rue Saint Victor, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.14.80.**

Vds AMSTRAD CPC 464 couleur + lecteur DDI + tuner, TV + 200 jeux (italy 90, tennis cup) + manettes + revues, environ 5 000 F à débattre. Voir moins vite. **Emmanuel HEINTZ, 16, rue de la Métairie, 56000 Vannes. Tél. : 97.63.22.64.**

Vds C 64 + 1541 + mon. vert + imprimante + power cart + très nbx disks + livres pour seulement 3 000 F. Le tout est en TBE ! **David ZISLIN, 6, rue de Grande-Bretagne, 77300 Fontainebleau. Tél. : 60.72.39.02.**

Vds AMSTRAD CPC 464 couleur 3 ans + nbx jeux originaux + doubleur de joystick + joysticks. Acheté : 4 500 F. Vendu : 1 900 F. BBArnaud DUVAL, 62250 Audmbert Marquise. Tél. : 21.92.85.56.

Vds AMSTRAD 464 couleur + nombreux jeux originaux. Etat neuf the war avec arkanoid et 32 autres + ou moins bien 2 000 F. **Stéphane BRUZEAU, 25, rue Jeanne d'Arc, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.50.24.99.**

Vds CPC 6128 coul. + cable magnéto + 40 revues amstrad + joyst. doubleur (état moyen) + jeux (great court, shufflepuck, skateball, etc.) 2 500 F. **Cyril DE LA REBERDI'ERE, 28, résidence Aristide Briand, 78700 Conflans Sainte Honorine. Tél. : 39.19.90.33.**

Vds CPC 464 coul. + 2 joyst. + câble de téléchargement + nbx jeux ori. (43) (Barbarian 2, Afteer Burmer) TBE : 2 500 F. Urgent ! **Christophe FORSTER, 7, rue Jeanne d'Arc, 57360 Stiring-Wendel. Tél. : 87.87.77.56.**

Vds AMSTRAD CPC 464 monocrome cassettes + ghostbusters 1 000 F. **Fabienne SANS, chemin du Thil, 31450 Corronsac. Tél. : 61.81.13.56.**

Vds AMSTRAD 2086 D double driver, VGA + souris 640 ko. Acheté 13 500 F. Vendu 10 000 F + log. + doc. sous garantie jusqu'en fin septembre. TBE. **Yvan PERREY, 9, impasse de La Roche, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.96.70.95.**

Vds AMSTRAD CPC 464 + 150 jeux + une manette de jeux + prise Péritel. Le tout pour 3 500 F. **Xavier HOCHART, 7, rue Paul Vaillant Couturier, 59179 Fenain. Tél. : 27.90.95.16.**

Vds CPC 6128 coul. TBE + jeux (20 : pirates gunship kick off etc.) + multiplan + disquettes vierges + joysticks + livres. Le tout pour 2 200 F. **Pierre Yves PIELS, 13, allée Charles Baudelaire, 78510 Tiel-sur-Seine. Tél. : 39.74.01.09.**

Vds AMSTRAD CPC 464 coul. + tuner TV + antenne d'int. TBE. Prix : 3 000 F. **Thierry CL'EMENT, 2, rue du Monument, 18200 Orval. Tél. : 48.96.46.52.**

Vds C 128D (drive 1571) + moniteur R 1084 : 4 000 F avec quickshot 11 turbo + jeux. **69001 Lyon. Tél. : 78.39.00.00.**

Vds AMSTRAD 1640 DD coul. + nbx jeux (ultima, populous...) + nbx log. prof. (multiplan...) + langages (pascal...) Le tout TBE : 8 500 F. **David GARAY, 101, rue Ronsard, 37100 Tours. Tél. : 47.41.16.42.**

Vds AMSTRAD PC 2086 S écran VGA haute résol. coul. + lect. externe 5,, 1/4 : 9 500 F à débattre. Vds logiciel orig. (disk) pour AMSTRAD CPC. **Fabien LASNES, 17, rue Fabre d'Eglantine, 18000 Bourges. Tél. : 48.21.00.65.**

Vds AMSTRAD 464 + moniteur monochrome + livre + très nombreux jeux. Le tout TBE : 1 500 F ! Urgent ! dans les environs de Paris. **Edouard SARR, Château de Tosny par les Andelys, 27700 Les Andelys. Tél. : 32.54.42.80.**

Vds CPC 464 + mono + K7 + 2 Joyst + imprimante Seikosha GP80M avec câble et feuilles et notice. Le tout en TBE cédé au prix de : 1 700 F !! **Benoît BESNARD, 38, beauregard Villaines La Gonais, 72400 La Ferté-Bernard. Tél. : 43.93.21.79.**

Attention superbe occasion ! Vds CPC 6128 monit. coul. nbx jeux + prise Péritel. Le tout pour un prix de 1 500 F ou échange contre NEC. **Laurent TEBOUL, 27, villa Curial, 75019 Paris. Tél. : 40.34.25.64.**

Vds AMSTRAD 464 coul. avec de nombreux jeux et logiciels éducatifs. Prix : 2 000 F. **Pascal GACINA, 47, rue des Bussys, 95600 Eaubonne. Tél. : 30.59.76.60.**

Vds CPC 464 mono + joystick + 11 cassettes + manuels. Le tout : 900 F. **Philippe FABRY, 98, rue J.-R. Bloch, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.79.05.04.**

Vds CPC 464 couleur TBE + joystick + doubleur de joystick + 41 jeux dont rtype IK + street fighter airwolg draгonninja driller pour 2 000 F. **Anthony PICCIONE, 25, chemin du château Saint Pierre, 06300 Nice. Tél. : 93.54.31.01.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 couleur + CPM + manuel + bureau amstrad + manoir de mortiville + meurtres en séries. Excellent état. Vendu : 3 000 F. **Catherine GODEY, 2, avenue Jacques Duclos, 92350 Le Plessis Robinson. Tél. : 46.31.31.24 (après 20 h).**

Vds AMSTRAD CPC 6128 + joyst. + 120 jeux + moniteur couleur + revues valeur totale : 4 500 F. Cédés à 3 000 F. **Aurelien BUSINARO, 7, allée du clos, 78126 Aulnay-sur-Mauldre. Tél. : 30.90.68.96.**

Vds CPC 6128 couleur TBE + 100 jeux + livres éducatifs + 1 joys. + doubleur de joys. + 12 revues amstrad + boîte de rangement : 3 290 F. **Emmanuel PRIVAT, 10, clos des Coquelicots domaine des Garandes, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.43.31.92.**

Salut LES CROCOS ! Je vds CPC 464 avec son moniteur couleur. Bonus : 50 logiciels. Le prix : 1 990 F !!! **Antoinette TALMY, 273, rue de Pornichet, 44600 Saint Nazaire. Tél. : 40.70.09.50 (après 19 h).**

Vds CPC 6128 coul, + tuner TV + réveil + lect. K7 + disks + K7 + revues et livres + housses + 2 joyst. et plein d'accessoires. Vte séparée ou 5 500 F le tout. **Arnaud GAULUPEAU, 5, allée du bois Forest, 95470 FOSSES. Tél. : 34.72.63.47.**

Vds CPC 464 couleur TBE + libre de prg. + man. + 30 jeux. Le tout : 2 300 F. Uniq région nord, Vds K7 pour 464 bas prix. Liste contre env. timbrée. **Corinne RORIVE, 16, rue Jules Vallès, 59310 Orchies. Tél. : 20.71.91.96.**

Vds AMSTRAD couleur, nombreux jeux (50), joystick, et nombreuses reveues : valeur 5 000, cédé 3 000 F. **Loïc LACHATER, Saint Adrien Kercadiou, 22390 Bourbriac (côte d'Armor). Tél. : 96.43.47.59.**

Vds AMSTRAD PC 1512 coul. + 640 ko RAM + carte 32 Mo + joystick avec carte + imprimante rapide 136 col. + nbx softs. Prix : 8 000 F. **Jérôme JOURNET, 49, boulevard de Stalingrad, 94320 Thiais. Tél. : 46.80.17.55.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 + tuner TV + radio-réveil + nbx jeux + discology 5.1 + console nintendo + 3 jeux (kung Fv + sup. mario 1 + Zelda 2). Le tout : 3 200 F. **Vicent JAMET, Keroyal Plongoumelen, 56400 Auray. Tél. : 97.56.37.51.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 couleur année 1989 état neuf, dble prise, avec plus de 50 jeux et nbrses revues. Prix : 2 400 F. **Benjamin CORNUAU, 10, place Saint-Sulpice, 75006 Paris. Tél. : 46.33.66.26.**

Vds CPC 464 coul. (juil. 88) + 170 jeux + 1 joy. + doubleur de joy. + manuel. Le tout TBE. Valeur : 5 100F, cédé à 2 500 F. Tél. après 19 h. Dépêchez-vous !!! **David HUBERT, 4, rue de Valois, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.64.05.14.**

Vds AMSTRAD PC 1512 DD coul. (88) + 2 joysticks + jeux et programmes calcomaths, superbase etc. + livres : 5 500 F. **J.-François GUERIN, 6, rue Pierre Haret, 75009 Paris. Tél. : 42.80.38.26.**

Urgent ! Vds CPC 464 coul. + lect. disk DD1 + 100 jeux sur disq. + utilit. + minitel. Le tout TBE : 2 500 F. **Philippe RENAUD, 16, rue Aramis Legrand, 86230 Saint Gervais les 3 Clochers. Tél. : 49.86.03.34.**

affaire ! Vds CPC 464 mon. coul. + lecteur disk K7 + imp. DMP 2160 avec papier (peu servie) + nbx jeux et utilitaires. Le tout en TBE. Vendu : 3 000 F. **Stéphane BLOUET, La Locquenais, 35580 Guichen (près de Rennes en Ille-et-Vilaine). Tél. : 99.57.04.12.**

Vds 6128 89 + 40 jeux util. + ouvrages assembleur + câbles K7 et ampli ext. + 50 revues. Sacrifié 3 500 F. Demd. si vous n'avez pas confiance. **Gilles PEDRICO, 9, rue Henri Bordes, 32600 l'Isle Jourdain. Tél. : 62.07.22.78.**

3 000 F ! Vds CPC 6128 coul. + 250 ??? + boîte pour 40 DKS + nbx jeux : rick D, jaws, op wolf, C. cars 1 + 2, robocop 6, Top 12, oc. dynamite, giants, disk 05.1 + kit,

télech. + revues. **David KVASKOFF, 585 C, chemin de Villebruc, 06560 Valbonne. Tél. : 93.42.12.66.**

Urgent ! Vds CPC 6128 + moniteur couleur excellent état + joys. + 120 jeux (op. wolf, dragoninja, arkanoïd 2 etc.). Prix à débattre de 3 900 F. **Philippe Afonso, 53, avenue du Maréchal Lyautey, 75016 Paris. Tél. : 46.51.13.58.**

Vds AMSTRAD PC 1512 SD couleur + intégral + PC + nbx jeux (larry, captain blood, double dragon etc.) + manettes + intégrale enc. sous gar. Prix : 6 500 F. **Christophe CALMON, 12, rue des Rosiers, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : 39.71.07.55.**

Vds AMSTRAD PC 1640 SD ECD coul. + MS-DOS + GEM desktop, paint + souris + quatro, parfait état (acheté en mars 89). Prix : 7 500 F. **Jean-Pierre D'ECOT, 5, allée des Cypres, 94470, Boissy-Saint-Léger. Tél. : 45.99.32.25 (après 15 h).**

Vds CPC 464 TBE + 54 jeux originaux + moniteur couleur + joystick (boss). Le tout : 6 550 F, cédé : 2 300 F à débattre. Urgent + manuel. **Max VINCENT, 43, rue Rochom Couzon au Mont d'Or, 69270 Fontaings Isaone Lyon. Tél. : 78.22.03.32.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 + CTM 644 couleur + 70 jeux + 1 joystick microbloster encore sous garantie. Prix : 3 300 F. **Guillaume LASKOWSKI, 3, allée Wagner, 77400 Saint Thibault-des-Vignes. Tél. : 64.30.96.39.**

Vds CPC 6128 TBE + nbx jeux (100) + 1 joystick + magazines : 2 000 F. Vds SEGA 8 bits V 11 jeux + golden axe, double dragon, psycho fox, wonder boy 2 etc. 1 500. **Romain MOULLET, 3, rue des Frères Lumières, 84000 Avignon. Tél. : 90.87.64.60.**

Vds AMSTRAD CPC 464 (1 000 F) + lecteur D7 encore garantie (1 500 F) + 50 jeux (chase HQ, robocop, + 2 joysticks double dragon II (600 F, etc.). A bientôt. **Olivier CHAUVE, les Moulières neuves, 39, rue des Mouliniers, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.57.05.02.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 couleur (TBE) + nbx jeux + 3 joyst. + 30 revues + manuels. Le tout cédé à 2 000 F. **Frédéric LEBRIS, 3, allée Christine 91700 Vippiers-sur-Orge. Tél. : 60.16.82.96.**

Vds CPC 6128 coul. + souris + DMP 2000 + lect. 5, 1/4 + encyclopédie comment exploiter ttes les ressources de votre CPC 5 tomes : 7 500 F. Poss. vente séparée. **Christophe GRAN, 12, rue Louis Jost, 57175 Gandrange. Tél. : 87.67.40.47.**

Vds AMSTRAD 6128 + moniteur couleur + jeux : 2 800 F, digitaliseur vidéo ARA : 800 F. **Halim BENAYED, 144, rue de Tournai, 59230 Saint Amand-les-Eaux nord. Tél. : 27.48.85.73.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joysticks + câble magnéto + magnéto + 27 disks + 6 cassettes env. 130 jeux (knight, force...) = 3 000 F. **Thomas ADAM, 4, rue Jules Ferry, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.21.65.81.**

Urgent ! Vds CPC 6128 coul. + nbx jeux (rambo 3, gunship...) + qques revues. Prix : 2 600 F à débattre. **Frédéric DECLOCHEZ, 5 bis, rue François Boucher, 66000 Perpignan. Tél. : 68.67.44.53.**

Vds CPC 6128 coul. + lect. cass. + imp. DMP 2160 + kit de téléchargement + joystick + nbx jeux + utilitaires + revues + livres utilitaires. Le tout : 6 000 F. **Sébastien ROYEN, Les Epenottes, 70110 Courchaton. Tél. : 84.20.25.89.**

Vds AMSTRAD CPC 464 en 87 + jeux + 2 joysticks + synthétiseur vocal techni musique. Prix : 2 000 F + console SEGA + 3 jeux 800 F, prix à débattre. **Stéphane MESURON, 10, rue Lacouture, 24310 Brantome. Tél. : 53.05.76.72.**

Vds AMSTRAD 6128 coul. + revues (Tilt, CPC 100 %) + super jeux (ritype...) + joy. (quyckjoy 3) + discologie. Etat neuf cause saxo. Prix : 2 900 F à débattre. **Nicolas SCHOLTUS, 6, rue Notre-Dame de la Salette, 57070 Vany. Tél. : 87.77.80.62.**

Vds AMSTRAD PC 2086 écran VGA coul. 14 pouces + filecard 40 Mo + lecteur 5,25 + 3,5 + works + windows + utilitaires et jeux + souris. Faire offre. **Regis LALLEMENT, Lyon. Tél. : 78.52.33.45.**

Vds AMSTRAD 464 mono. + lecteur DD1 + joystick + jeux divers : tout à 1 700 F. TBE. **Eric MANGEOT, 3, rue du Gros Chêne apt. 1607, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.33.31 (après 19 h).**

Vds AMSTRAD PC 1512 XT couleur (config. spec. 640 ✂ 200 16 couleurs) + HD 20 no + 100 disk et log. + livres, revues. Valeur : 11 000 F. Vendus à 6 000F. **Adrien BRET, 71, rue des Ecrins, 38530 Ponteharra. Tél. : 76.71.94.42.**

Vds AMSTRAD CPC 464 coul. + lect. disk DDI-1 + jeux originaux. TBE. Prix : 2 700 F. **Vincent KOZIARZ, 17 A, faubourg d'Epinal, résidence Le Tertre, 88200 Remiremont. Tél. : 29.62.49.74.**

Vds CPC 464 couleur + jeux. TBE 1 500 F. Vds aussi DDII-1 (1 000 F). Urgent sans jeux. **Anthony GRELLET, gare SNCF place Rhin et Danube, 44500 La Baule. Tél. : 40.24.51.73.**

Urgent ! Vds CPC 6128 + imprimante DMP 2000 + 150 jeux (dont ocp art studio, music pro...) Le tout bon état, cédé à 4 000 F. **Vincent LEROY, 3, rue Darmesteter, 75013 Paris. Tél. : 45.82.14.20.**

Vds CPC 464 mono + DD1 + nbx jeux sur disks + manuel + joystick speed king. Le tout : 2 600 port compris. **Raphaël OLLIET, 8, allée Claude Bernard, 01200 Bellegarde. Tél. : 50.48.11.64.**

Vds cause AMIGA AMSTRAD CPC 464 + mon. couleur + environ 150 logiciels (K7). Prix : 1 500 F. **Jérôme MINET, 50, bd Madame Mourichon, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.64.30.**

Vds AMSTRAD CPC 464 couleur + lecteur disquettes DDI 1 + disquettes vierges + jeux originaux disk et K7. Tout TBE pour 1 990 F. **Marko JUNKOVIC, 61, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : 42.54.57.84.**

Vds AMSTRAD 6128 coul. + joys + jeux. Le tout TBE. Prix : 2 500 F à débattre. **Pitet BENOˆIT, 22 bis, av. de la Fontenelle, 77169 Boissy-le-Chatel. Tél. : 64.03.14.88.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 manettes + manuel d'utilisation + nbx jeux + livre de programmation + revues : 3 500 F à débattre TBE. **David HILAIRE, Puytier Saint Pardoux de Drone, 24600 Riberac. Tél. : 53.90.35.06.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jeux + tuner TV + radio-réveil + joyst. : valeur réelle 6 880 F, cédé à 4 000 F en bon état. **Franck GUERNIOU, 11, rue Henri Barbusse, 95210 Saint-Gratien. Tél. : 34.17.13.63.**

Vds AMSTRAD CPC 464 + moniteur couleur + disquettes vierges + lect. disquettes + multiface 2 + joystick + housses + livres + 120 jeux. Prix : 3 700 F. **Bastien MANCINI, 9, square des Gaudonnes, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.32.19.25.**

Vds CPC 464 + monit. mono + joys. + péritel + nbx jeux + manuel. Prix : 2 000 F. **Jean-Luc CHANTEAU, La Castelle, 24520 Mouleydier. Tél. : 53.23.34.05.**

Vds 6128 coul. (sept. 89) exc. état + 2 joy. dont navigator + 26 dk (76 jeux) que des hits + tuner TV radio-réveil + manuel + CPM. Valeur : 7 000 F, cédés à 4 000 F + 1 cadeau. **Assan MONTASSER, 16, allée du Champreau Chevry 2, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 60.12.38.30.**

Vds CPC 464 + écran + nbx jeux + K7 de démo. Valeur : 3 000 F sacrifié à 2 000 F. **Yannick LEMOULLEC, 13, rue des Rosiers cité du Clandy. Tél. : 97.38.05.84.**

Brade AMSTRAD CPC 6128 couleur + tuner TV + radio-réveil + 4 revues + 94 logiciels (80 jeux : 36 originaux). Valeur : 6 000 F, prix : 3 000 F. **Vincent FALIES, 4, rue des Fraisiers, 93420 Villepinte. Tél. : 48.60.64.45.**

Vds lect. disk 3, pour AMSTRAD CPC 464, 1 000 F, et aussi nbx logiciels originaux. **Dominique FACCHIM, 49, avenue Durand de Gros, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.71.41.**

Vds AMSTRAD 6128 coul. TBE + joy. nbx originaux : chase HQ, strider, câble + manuels + utilitaires + revues. Le tout : 2 800 F. **Jean-François FLITI, 46, rue Bayen, 75017 Paris. Tél. : 45.74.90.02 (après 19 h).**

Vds softs pour 6128. demander liste. Cherche aussi correspondant 6128 dans les Alpes de H. Provence. **Sébastien MOUCHET, les Arches sud, 10, rue Maldonnat, 04000 Digne. Tél. : 92.32.09.33.**

Vds jeux originaux sur AMSTRAD CPC D7 (passager du temps, blood...) et magazines (100 %, arcades, Tilt, game over, amstrad...). **Sébastien GRENIER, 36 bis, avenue d'Azereix, 65000 Tarbes.**

Urgent ! ! ! Vds jeux pour AMSTRAD (disk) beach volley, tintin sur la lune, etc. **Olivier ISRAËL, 6, route de Meulan, 95000 Boisemont. Tél. : 34.42.02.07.**

Vds disquettes AMSOFT (20) pour AMSTRAD CPC format 3 pouces. Prix : 200 F. **Frédéric JUBIER, 50, rue d'Erevan - 33 le Capricorne, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.45.78.60.**

Vds Jeux CPC 6128 dans les hit (robocop, IK + CC2, chase hq, cabal, silworm rick 40 F le jeu. Pirate et autre à supprimer partenaire sérieux. **David DAVID SAKSIK, 57, rue de la commune de Paris, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.35.59.79.**

Vds pour AMSTRAD multiface 2 +, le hacker 4.0 (300 F l'un ou 550 F les deux) + originaux barbariau 2, western game (80 F l'un, 140 F les 2). **Franck DEBULOIS, Axima-Relais, 73210 Aimé. Tél. : 79.55.68.79.**

Vds jeux originaux pour CPC 6128 : barbarian II, rtype, forgotten worlds dark side, dr ninja, netherworld, compil les justiciers, FI 5. Prix : 65 F l'unité. **Thanh Hai HANG, 95, rue Maréchal Joffre, 44000 Nantes.**

Vds originaux CPC 6128 : jeux ; manoir mortevielle, les hits 6, M6T, sapiens, hard privin, chicago... : 295 F + logiciels

music (synthé, éditeur...) : 50 F. **Karim JOS, ancienne cure Cornier, 74800 La Roche/Foron. Tél. : 50.25.56.19.**

Vds disk originaux pour AMSTRAD CPC de 50 à 130 F : défender of the crown, tennis cup, compilations, etc. Téléphonez-moi vite. **Alain. Tél. : 49.47.97.19.**

Vds originaux pour AMSTRAD CPL 6128 shinobi double dragon AMC rick danger... et cherche contact sérieux sur AMSTRAD. Envoyer liste. **Georges LAGE, 54, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 40.18.15.61.**

Vds pour CPC 6128 disk : les géants de l'arcade, windsurf willy, suprême challenge : 80 F pièce, souris AMX + logiciel sur D7 et K7 TBE : 300 F. **Xavier GROSSETETE, 98 bis, bd Belle-rive, 92500 Rueil. Tél. : 47.08.45.39.**

Vds jeux AMSTRAD K7 50 F pièce - redheat - tigerroad - oper wolf carnon - compil : double action - oceanall strar - chartbus terbarbuar an2 - robocop (urgent). **Pascal DERIAS, 2, impasse Louis Bourrat, 63360 Gerzat.**

Vds 26 cassettes jeux et utilitaires pour AMSTRAD 200 F port compris. Liste contre env. timbrée. **Roger LORRAIN, 23, route de Fretterans, 71270 Pierre-de-Bresse. Tél. : 85.72.82.12.**

Vds 12 jeux pour CPC 464 dont op wolf, greenberet, gauntelt 1 et 2 etc. Le jeu 50 F. **Hervé PAGE, 145, grande rue, 92310 Sèvres. Tél. : 46.26.90.11.**

Vds pour CPC 6128 jeux orig. ope thunderbolt newzealand story, forg. wolds barbarian 2 à 100 F l'unité. **Jean-Philippe TISSIER, 25, rue de la République, 33250 Pavillac. Tél. : 56.59.23.48.**

Vds jeux orig. pour AMSTRAD : strider 95 F, échelon 90, defender 110, skateb all 100, 4x4 racing 90, hardrivi N 100, coller CPC 100, arcade action 90. **Vincent PRAD'ERE, quartier Castet, 64360 Monein. Tél. : 59.21.38.67.**

APPLE

Vds APPLE 2C + moniteur + APPLE work + docs + jeux + boîtes pour disquettes + joystick + souris. Le tout : 3 500 F. **Laurent SRIOUI, 16, rue de la Roquette, 75011 Paris. Tél. : 43.56.63.27.**

Vds APPLE 2C + moniteur + socle + souris + sac + 100 disks + PFS file + version calc. + chess master + King-Quest 3, etc. + livres Bon état : 1 500 F à débattre. **DEBRUILLE, 35, rue Myron-Herrick, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.26.24.55.**

Emball. origine, APPLE 2c mono + lect. ext. + souris + interf. Minitel et Péritel + joystick + sac + importante doc. + nbrx logiciels (4 500 F à déb.). **Guy NOEL, 14, Hameau de la Frégate, Résidence « Port-Sud », 91650 Breuillet. Tél. : 64.58.52.13.**

Vds APPLE 2E : 3 500 F (dis. + drive + carte). Vds aussi APPLE 2C : 3 200 F (mono), moniteur Philips haute résol. (CM 8535) : 2 000 F. Possibilité vente séparée. **Dany GUEDJ, 4, passage d'armagnac, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.99.87.**

Vds APPLE IIC parfait état + souris + moniteur + imp. Imagewriter + joystick + périphériques + jeux + logiciels. Prix à débattre. **Frédéric ROMANIN, 6, rue de Laborde, 75008 Paris. Tél. : 43.87.23.30.**

Vds APPLE IIC peu servi + lecteur interne + moniteur mono + souris + Péritel + manuels et disquettes de base + nbrx jeux. Le tout 3 500 F. **Pascal CAUMARTIN, 118, av. gaston-Vermeire, 95340 Persan. Tél. : 30.34.32.85.**

URGENT. Vds APPLE 2E + monit. mono Zenith + 2 drives + joystick + carte ZF80 card soft + carte 80 col + très nbrx jeux et util. 3 490 F. **Grégory LEFEVRE, 25, rue Marcelin-Berthelot, 91330 Yerres. Tél. : 69.83.88.01.**

URGENT. Vds APPLE 2c + écran Philips + 2 jeux + nbrses disquettes. Tout en TBE. Valeur 30 000 F vendu 3 000 F à déb. Réponse assurée. **Frédéric MOYNIER, 276, av. des Serrets, 04100 Manosque. Tél. : 92.72.38.61.**

Vds APPLE II état impec., peu servi, avec disquettes, doc., livre, souris, boîte pour ranger disq., écran, clavier. Prix à déb. **Christelle LAGRANGE, Les Graves Pujaudran, 32600 L'Isle-Jourdain. Tél. : 62.07.40.63.**

Vds APPLE II Europlus + monit. mono + 2 drives + jeux : 1 500 F. Vds Sega + Tennis Ace + Hang On + Control Stick : 890 F. **Stéphane MALICET, 25, av. Paul-Signac, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.01.86.**

Vds jeux originaux APPLE 2c : Flight Simulator 2 (200 F), Summer Games 2 (100 F). **Jean-Charles CORRE, résidence Les Lilas, bât. G, rue André-Simon, 30000 Nîmes. Tél. : 66.36.30.50.**

ATARI

Vds ATARI 520 STF excellent état + mouse + monit. coul. + 11 jeux + boîte de rangt pour disk 3,5 pouces. Le tout 4 500 F. **Romain MASSE, Bard-les-Epoisses, 21460 Epoisses. Tél. : 80.96.45.22.**

Vds ATARI 520 STF monit. coul. + souris avec tapis + 15 jeux orig. + 50 dks vierges + rangt 100 dks + nbrses revues + manuel, le tout TBE : 4 000 F. Vite ! **Cédric VERPEAUX, 35, quai d'Anjou, 75004 Paris. Tél. : 46.33.95.55.**

AFFAIRE ! Vds ATARI 520 ST : 2 000 F + nbrx hits, le tout TBE. **David DE CASTRO, 14, rue du Moulin-de-la-Vierge, 75014 Paris. Tél. : 45.42.06.50.**

Vds ATARI 1040 STF + monit. mono (garantie 20 mois) + drive ext. (garantie 3 mois) + 100 disks + freeboot + joystick. Le tout TBE 4 000 F. **Benjamin. Tél. : 48.76.09.93.**

Vds ATARI 520 STF t.b.é. + 1 joyst. + 1 souris + Péritel + la bible du St + docs sur jeux + freeboot + 70 disqs jeux (Stunt car, Racer, etc.). 3 000 F. **Fabien LAMOURET, 22, rue des Andains, 91750 Chevannes. Tél. : 64.99.77.64.**

Vds ATARI 520 STE (fév. 90) + nbrx jeux + joystick + livres, le tout dans l'emballage d'origine. 3 070 F. **Xavier OUSTRIC, 3 rte de Pezenas, 34530 Aumes. Tél. : 67.98.22.82.**

Vds ATARI 520 STF double face + jeux + joystick + souris : 3 000 F à débattre. **Sokun, 93240 Stains. Tél. : 48.23.24.79 après 18 h.**

Vds ATARI 529 STF + 2 manettes + nbrx bons jeux (Bat, Chase HQ, Wild Street, etc.) + TV chargeur. **Antoine FLECHET, 16, place Adolphe-Chérioux, 75015 Paris. Tél. : 48.56.87.08 (w.e.).**

Vds ATARI 1040 STF, TBE + West phaser (+ jeux) + orig. + joysticks + nbrx jeux + boîte rangt. Vendu 3 800 F (valeur 7 280 F). **Vincent DUPOUY, 28 bis, rue de l'Eaubonne, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.09.13.**

Vds ATARI 520 STDF + souris + 40 jeux + sélecteur de face, sous garantie jusqu'à oct. 90 : 2 800 F. **Jean-Michel GODARD, 32, hameau Gondole, 91650 Breuillet. Tél. : 64.58.76.74.**

Vds ATARI 520 STF, TBE, cause dble emploi + souris + joystick. 2 000 F. **Emilio GOMEZ, 10, résid. Gai-Logis, 93350 Le Bourget. Tél. : 48.37.33.69.**

Vds ATARI 520 STF avec moniteur couleur SC 1224 + joystick + nbrses disquettes. Prix : 3 800 F. **Pierre PELLEN, 25, rue Dandromède, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.68.37.**

Vds ATARI 520 STF moins d'un an + originaux + copieurs pour copies de sauvegarde + stos. prix : 3 000 F à déb. + donne en cadeau console ATARI 2600. **Antony FORT, Bordeaux. Tél. : 56.24.18.71.**

Affaire : vds ATARI 520 STF DD, bon état, fév. 89, avec souris et manuel + originaux et nbrx disks du domaine public. Le tout cédé 2 200 F. **Michaël PARIENTI, 108, rue de Roquebillière, 06300 Nice.**

Vds ATARI 520 STF + 80 jeux + joystick : 3 000 F. Imprimante DMP 2000 : 950 F. **Jérôme DURAND, 125, av. de Lodevue, 34080 Montpellier. Tél. : 67.03.23.51.**

Vds ATARI ST + 30 jeux + 2 rallonges joy + progs + pack consoles (3) : 700 F. Atari : 2 500 F. Le tout 3 000 F. Echange originaux Amiga. **Loï CHARPENTIER, 27, av. du Gal-de-Gaulle, bt E12, 77210 Avon. Tél. : 60.72.24.49.**

Vds ATARI 1040 STF + SM124 (mono) + superchargeur 1 méga + digitaliseur + encodeur Pal. Valeur 12 600 F, vendu 7 300 F (vente séparée poss.). **Rémy BOURDONCLE, 8, rue Fromentin, 75009 Paris. Tél. : 40.82.91.79.**

Vds ATARI 800 XL + 2 livres. Le tout TBE bradé pour 600 F. **Tél. : 67.95.14.99 (Hérault).**

Vds ATARI 520 STF + moniteur couleur. Acheté en nov. 89 + Quick joy turbo + 32 jeux orig. (Kick Off 2, Operation stealth, etc.). **Grégory COUVENT, 9, rue Bergeret Gendarmerie, 95290 Isle-Adam. Tél. : 34.69.42.22.**

Vds 520 ST NR DF étendu à 1 Mo + 50 disks + joysticks + livres + 2 originaux. Le tout TBE. 3 500 F. **Frédéric LANCLAS, 16, rue François-mansard, 92350 Plessis-Robinson. Tél. : 46.30.02.56.**

Vds 520 STF + câble Péritel + souris + freeboot + jeux (Jumping Jackson). En parfait état. **Stevy LE CORRONC, 44, rue du Vallon, le Château d'Olonne, 85100 Les-Sables-D'Olonne. Tél. : 51.95.67.85.**

Vds 1040 STF 88 : 2 900 F + imprimante SEIKOSHA SP 180 AI : 1 700 F, le tout 4 400 F en TBE + disks. Vds C64 + lecteur K7 + nbrx jeux : 1 000 F. **Pierre CHAMPIONNET, 94, rue d'Amiens, 62000 Arras.**

URGENT. Vds ATARI 520 STF + extension mémoire 512 Ko + mouse + synth + CZ101 Casio + boîte à rythme RX17 Yamaha. Le tout 6 000 F + plein d'accessoires. **Samuel MONTAGNON, Ardoix (les Turcs), 07290 Satillieu. Tél. : 75.34.47.87.**

Vds ATARI 520 STF (DF) + 80 disks (Ghost'n'Gobblins, P47, etc.) + 2 joyst. + moniteur SC 1425 + mag. + souris. 5 000 F à déb. **Arnaud CHARLES, Nomécourt, 52300 Joinville. Tél. : 25.94.26.03 le soir.**

Vds 520 STF gonflé 1 méga + jeux originaux dont Bat + 50 disks + carte ST replay 4. Valeur totale 6 600 F, vendu 4 000 F. TBE. **Frédéric PERAUDEAU, Mon Désir, 85710 La Granache. Tél. : 51.68.37.75.**

AFFAIRE ! Vds ATARI 520 STF DF, TBE + 50 jeux au choix (Drakkhen, Sim City) + 3 joysticks + boîte + revues : 3 000 F + moniteur SC 1425 : 4 000 F. **Samuel MEYER, La Roubretière, 44360 Vigneux-de-Bretagne (Nantes). Tél. : 40.57.12.55.**

Vds ATARI 1040 + 80 jeux. 4 000 F à débattre. **Jean-Claude HANAK, 96, av. du Gal-Leclerc, Esc. 8, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.76.94.91.**

Vds 520 STF double face, année fin 89, état neuf, avec orig. (Fire Bristone, Ivanhoé, Kick Off 2, Italy 90, Ninja Warriors, etc.). Prix 3 000 F. **Laurent DACQUAY, 14, rue Ferdinand-Flocon, 75018 Paris. Tél. : 42.23.36.52.**

Vds CSE dble emploi ATARI 1040 STF + coul. SCI 224 (06-89) + GFA basic 3.0 + nbrx log. orig. + revues, emballages d'origine. Prix : 5 000 F. **Frank MANGIN, Paris. Tél. : 60.20.26.20.**

Vds ATARI 520 STF DF, état neuf + tapis souris + pistolet West Phaser + interface joystick 4 joueurs + joystick + 9 logiciels jeux. Prix : 3 800 F. **Michel SAVARI, bât. C, cité Georges-Clémenceau, 91750 Champcueil. Tél. : 64.99.60.61.**

Vds ATARI 520 STF + manette + 5 jeux originaux dont Great Courts et Populous + souris + boîte : 2 00 F. Ach. jeux NEC : entre 120 et 230 F. **Frédéric HOEPPE, la rue des Jards, Cinais, 37500 Chinon. Tél. : 47.95.92.98.**

Vds ATARI 520 STF + souris + joysticks + Péritel + jeux, le tout bon état. 2 400 F. **Gaëtan BROUSSE, 67, rue de Marengo, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.03.18.**

Vds ATARI 520 STF DF + monit. coul. + impr. 24 Aig. Epson LQ 500, état neuf. Joyst. + souris + tous raccords + 60 disq. jeux/util. + livres. 6 500 F. **Jean-Christophe VILLATE, 27 quater, rue Meuniers, 75012 Paris. Tél. : 43.47.08.60.**

Vds ATARI 520 DF + jeux + disquettes (30). Le tout en parfait état. 1 900 F. **Alban TORSET, 78770 Marcq. Tél. : 34.87.57.35.**

Vds ATARI 520 STF DF en exc. état (nouvelle Rom), mai 1989, pour 2 000 F. Cherche 1040 STE ou STF entre 2 500 et 3 000 F en bon état SVP. **Maxime DUQUESNE, 38, av. du Hautmont, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.36.23.60.**

Vds ATARI 520 STF (juin 89) + monit. coul. 1425 + freeboot + manette + 20 jeux au choix. 4 100 F. **Stéphane BALESTRIERE, 38, rue Eugène-Duthoit, 59170 Croix.**

Vds ATARI 520 STE + 20 jeux : 3 200 F avec télé SCHNEIDER + câble Péritel : 5 000 F. Vds aussi console NINTENDO + 8 jeux. **Sébastien PLEE, 16, rue des Jonquilles, 77515 Faremoutiers. Tél. : 64.03.94.84.**

Vds 520 STE complet (souris, notices,docs, embal. orig., etc.) sous garantie + joysticks + origs + capot + revues : 3 000 F à déb. (valeur 5 000 F). Vds K7 Nin. **Ludovic PLEUTIN, 30, rés. Croix-Saint-Loup, 77100 Meaux. Tél. : 60.25.43.25.**

Urgent ! Vds 520 STE neuf + manuels d'utilisation + souris + câble Péritel + nbrx jeux et util. **Ali ERFANI, 7, rue du Général-Larminat, 94000 Créteil. Tél. : 43.99.52.07.**

Vds ATARI ST jamais servi, gagné en Espagne en 89 + disquette de jeux + util. tout en espagnol. Le tout 2 500 F. **patrice PELLEGRIN, 13, rue Henri-Dunant, 86000 Poitiers. Tél. : 49.56.77.40.**

Vds ATARI 520 STF + jeux + manette + souris + nbrx jeux + revues + livres. Prix : 3 000 F. **Lionel BOURET, 180, gde rue, 69600 Oullins. Tél. : 78.51.38.68 après 19 h.**

Vds ATARI 520 ST + souris + manette + jeux + disquettes vierges + livres pour Atari, prix à déb. 2 000 F. **Tuan N'GUYEN TUAN, rés. Logirem, bt H2, La ZAC, Jas-de-Bouffan, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.21.08 (heures repas).**

Vds ATARI 520 STF 89, TBE + 20 jeux orig. (Midwinter, Interphase, Kick Off 2, Great court, tc.) + basic GFA 3.0. Valeur 6 000 F, vendu 2 500 F déb. **Thomas GILLON, 256, rue Chalant, 59790 Ronchin. Tél. : 20.52.13.98.**

Vds 520 STF gonflé à 1 Mo, lecteur double face + trackball + programmes + disquettes + livres (dans emballage d'origine. Prix : 2 500 F. **Georges AUSTER, 66, rue Jules-Guesde, 92240 Malakoff. Tél. bur. : 43.34.30.60 poste 373 9 h-17 h ou 46.42.78.39 soir 19 h.**

Vds 1040 STF état neuf sous garantie 09/91 + 3 orig. : Bat, Secret Defense et Maupiti Island. Valeur : 5 000 F, cédé 3 300 F. TB affaire et très sérieuse. **Olivier GIRARDOT, 29 bis, av. Quesnay, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.01.84.25.**

Vds ATARI STF neuf (déc. 89) + moniteur coul. SC 1224 + joystick Albatros ball (neufs aussi) + logiciels + souris. 6 000 F. **Marc BONNARDOT, 86 bis, rue Rochebrune, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.94.91.67.**

Vds 520 STF TBE acheté fin 89 + 40 jx + 2 joysticks (Crystal + Racemaker) + utilitaires (ST Basic, Néo, copieurs) + revues. Le tout cédé à 3 000 F. **Christophe RAMEIX, St-Pierre d'Euraud, 24130 La Force. Tél. : 53.27.84.80.**

Vds ATARI 520 STE + mon. 1224 + imprimante Epson + 19 jeux + PAO, DAO + log. musique + 3 joysticks. Sous garantie, le tout 6 000 F. **Fabrice MEUDEC, 4, rue du Salève, 74160 Saint-Julien. Tél. : 50.35.07.58.**

Vds ATARI 520 STF DF + joystick + souris + 50 disks de jeux et util. Prix : 3 000 F. **David TRIPOTEAU, 10, av. de Verdun, 85400 Luçon. Tél. : 51.56.30.64.**

Vds ATARI 520 STE sous garantie + 2 joysticks + 200 disks + 2 orig. + 50 disks vierges et nbrx jeux : Quartet, Bat, F29, tc. 3 500 F. **Cédric DERUFFE, 71, avenue Jean-Baptiste-Champeval, 94000 42 07 46 04.**

Vds ATARI 520 STE (3 mois) + personal moniteur Philips coul. + 30 jeux + manette + mouse. Prix 4 900 F. **Serge N'GUYEN, 18, ruisseau Mirabeau, 13016 Marseille. Tél. : 91.69.28.02.**

ATARI 520 STF + jeux + manette + utilitaires : 2 000 F. **Olivier MASSE, 41, av. de la Chambrelanne, 95470 Vemars. Tél. : 34.68.66.19.**

Vds 520 STF + écran + souris + Péritel + nbrx jeux et util. avec doc. + revues, le tout 3 000 F. **Franck DUPIN, 6, route de la Butte-à-l'Oison, Poigny-la-Forêt, 78120 Rambouillet. Tél. : 34.84.78.78 après 19 h.**

Vds ATARI 520 STE + écran SC 1224 + stos basic + GFA ASm + ZZ rough + nbrx jeux, disks, access. (manette, tapis, etc). Le tout cédé à 4 900 F. **Hervé DOMAIRE, 3, allée Fleming-Alexander, 95150 Taverny. Tél. : 30.40.94.37.**

Vds ATARI 520 STF + livre « Bien débuter sur ST » + joystick + jeux (F29, Ivanhoe, etc.) + utilitaires (Rédacteur, etc.). Le tout en TBE : 2 500 F. **Laurent BENAULT, 21, av. de Meersseman, 59122 Hondschoote. Tél. : 28.62.54.59.**

Vds ATARI 520 STF TBE, année 89 + monit. coul. SC 1425 + joyst + cordons Midi + nbrx progr. jeux, util., musique, dessin. 4 200 F. **Pierre TUFFIER, 6, rue Charles-Gounod, 16000 Angoulème. Tél. : 45.91.63.37.**

Vds ATARI 520 STE + Péritel + souris + joyst. + revues. Le tout 2 800 F. (+ 30 jeux et util. Le tout 3 200 F). Poss. d'achat avec moniteur. **Raphaël PICHON, la Cour du Bois Vrigny, 61570 Mortrée. Tél. : 33.35.79.25.**

Vds 520 STE + souris + joystick + jeux : 2 800 F. **Marc TOUDIC, 53, av. de Brimont, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.42.05.**

Vds ATARI 520 STF nouv. Roms (6-89), matériel révisé + câble Péritel + jeux orig. (Kick Off 2, etc.). Valeur 5 200 F le tout vendu 2 800 F. **Patrick RMENGOL, 1, rue du Général-de-Larminat, 94000 Créteil. Tél. : 49.80.19.61.**

Stop affaire. Vds ATARI 520 STF DF, TBE, complet + joystick + mouse + freeboot + livres + orig. (Voyage Centre Terre, Waterloo) + 100 disks. 2 500 F. **Maxime SAILLY, 16, rue Clarisse, 59320 Haubourdin. Tél. : 20.07.25.42.**

Vds ATARI 520 STF DFNR gonflé 1 Méga + sélecteur de face + souris + tapis + jeux orig. + GFA Jumbo Pack + 20 disks vierges + revues. 3 000 F. **Vincent SOYEZ, 5, rue Antoine-Lavoisier, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.30.09.**

Vds ATARI 520 STE, TBE (5 mois) + souris + joyst. + 12 jeux. Vendu 3 000 F. Avec moniteur Commodore coul. 1084 : 5 000 F. **Xavier MENET, Vitry-les-Nogent, 52800 Nogent. Tél. : 25.31.37.91.**

Vds pour ATARI STE Les Vainqueurs + Hard Drivin', 280 F les deux. **Julien GIRMA, chemin de l'Estey, 33360 Latresne. Tél. : 56.20.63.73.**

Vds disks orig. : Silkworm, Barbarian II, Forgotten Words, Operation Wolt, etc. (demander liste) + cherche contacts sur ST. **Louis TU, 15, allée de la Noiseraie, 93160 Noisy-le-Grand.**

Vds originaux pour St : Time Soldier : 130 F, Ghost 2 : 120 F, Bloodwych : 100 F, Interphase : 110 F, Indy Av. : 120 F, Tennis Cup : 160 F, Strider : 100 F, etc. **Alban ROUGERIE, Kerlessanouet, 22700 Perros-Guirec. Tél. : 96.23.03.27.**

Pour ATARI St vds orig. Stos Basic (250 F) et Stos Maestro (250 F), ou les deux 250 F. Achète news pour Amiga. **Lionel CASTILLO, 2, rue du Docteur-Caizergue, 11150 Bram.**

Vds pour ST North and South + boîte + notice : 100 F. **Julien SEGUINEAU, 35, rue Jeanne-d'Arc, « genille », 37460 Montrésor. Tél. : 47.59.58.39.**

Vds orig. ST, 100 F pièce : Drakken, Gravity, Warhead, Infestation, Black Tiger, Bloodwych, Hound of Shadow, Demon's Winter, Times of Lore, W.M.E. **laurent MOUTON, appt 10, 130, bd Montebello, 59000 Lille. Tél. : 20.93.85.56.**

Affaire ! Vds pack GFA 3.03 (compilateur + basic GFA 3.03 + assembleur + livres), 450 F. Tiger Road : 50 F sutr STF. Cherche Amiga 500 ou 2000. **Christophe SULEK, 12, rés. Moncany, 47500 Fumel. Tél. : 53.71.19.62.**

Vds sur ST : Turbo, Out Run, Castle Warrior, Bio Challenge, The Enforcer, Dragon Ninja, Hawk Eye, Batman, Peter Bredslay. 100 F pièce. 750 F le tout. **Arnaud AFFERGAN, 188, avenue Victor-Hugo. Tél. : 45.04.35.59.**

ATARI ST : plus de 220 logiciels dom. pub. : musique, util., jeux, graphisme. 5 F pièce. Liste détaillée contre enveloppe timbrée. Clients sérieux. **Michaël PIROTTE, 23, rue de Béthisy, 60610 Lacroix-St-Ouen.**

Vds originaux sur ST : Great Court, Tv Sport Foot, Chase HQ, Forgotten World, Terropods, 550 F les 5 ou 150 F l'un. **Yannick MANON, 18 rue Bellevue, 59132 Trelon. Tél. : 27.59.72.75.**

Vds pour MOS LEP, cray. opt. interf., manette. Le tout 500 F + 14 jeux orig. entre 70 et 100 F. Echange news, démos, images, prg sur St. **Stéphane HENRIET, 254, rue du Chauffour, Neuilly-sous-Clermont, 60290 Rantigny.**

Vds orig. pour ATARI ST : Midwinter 150 F, Voyageurs du Temps 100 F + pour PC 3,5 Crazy Cars 50 F. **Alain GAILLARD, 110, bd Fraissinet, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.64.63.**

Vds NES + Rushn Attack + Super Mario Bros + Xevious + Road Racer + Indy Graphic, Chariot of Wrath, Rainbow Island sur 520 STE. **Ludovic SARTORY, 8, rue de la Brume, 68110 Illzach (Haut-Rhin). Tél. : 89.46.00.29.**

Vds orig. ST : F16 Combat Pilot, Batman The Movie, Red Storm Rsing, 100 F chaque ou 240 F les 3. **Franck MONTOUX, 63, rue de Vincennes, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.24.43.71.**

Vds jeux pour ATARI STF/STE : TNT, Bivouac, Compils (Arkanoi2, Xenon, Cap. Blood, Super Hang-on + Super ski, Hostages, Operation Neptune). Petit prix. **Thierry DURAND, 5, allée Paul-Gaugin, 47510 Foulayronnes. Tél. : 53.95.62.26.**

Vds pour ATARI Stf : Italiy 90, 125 F seulement. Tout neuf : boîte + docs. **Christophe LOIODICE, 41, bd Joseph-Vallier, 38100 Grenoble. Tél. : 76.49.42.06.**

Vds orig. pour ATARI ST : 100 F. Captain Blood, Roadwars, Spidertronic, Warlock Quest, Hollywood Poker. Etat neuf et boîtes d'origine. **David AGUESSE, 9, rue Eugène-Pottier, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.65.30.85 après 18 h.**

Vds jeu pour ATARI 520 et 1040 ST. Prohibition : valeur 250 F vendu 20 F, servi une seule fois. **David GARREAU, 2, rue des Ecotais, 35200 Rennes.**

Vds pour STE : Midwinter 150 F, Falcon français 150 F, Onslaug 100 F, Wild Street 125 F, Les Voyageurs du Temps 125 F, Sherman M4 125 F. Cherche Ultima V. **Yann SAINT-PAUL, 58, rue des Blatiers, Capelle-en-Pévèle, 59242 Templeuve. Tél. : 20.33.80.05.**

Vds tous mes jeux ATARI St/STE au meilleur prix (nbrx news), env. 25 jeux. Achète logiciel PAO pas cher et bon logiciel dessin. URGENT ! **Thomas BISMUTH, 65A, rue de l'Aiguillette, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.47.38.**

Vds orig. sur ATARI 520 ST : Daley Thomson's, Enduro Racer, Sorcery +, Falcon. 100 F chaque. Cherche contacts sérieux pour éch. **Fabrice ROUSSEEL, 7, rue des Mimosas, 59940 Estaires.**

Vds jeux originaux pour Atari : Italy 90, Manchester United, etc. **Lionel LAVILLE, 7, rue des Tamaris, Colleville-Montgomery, 14880 par Hermanville. Tél. : 31.96.25.11 le soir.**

Vds orig. disq. ATARI St : Targhan, Strider, Hostages + compilations Gen d'Or, etc. **Luis GUIMARAES, rés. La Plante aux Famands, 8, rue Charles-Perrault, 95350 St-Brice-sur-Forêt. Tél. : 39.92.11.21.**

Cède originaux St : Vigilante 197 F, S. Fighter 79 F, Starglider 89 F, 1943 89 F, O. Wolf 197 F, D. of the Crown 89 F, O. Run 89 F. Ou le tout 800 F, port inclus. **Jérémie EVRARD, 3, rue des Petits-Prés, 80270 Airaines. Tél. : 22.29.33.47.**

Vds nbrx jeux sur ATARI St (24) tous orig. avec boîte. Catalogue sur demande + souris original. URGENT. Merci. **Jérôme CHONAVEY, 110, rue Jeanne-d'Arc, 75013 paris. Tél. : 45.84.26.54.**

Vds sur Atari : Démos, dompub 30/45 orig. ZZ Draft 350, Track 24 490. PC : ext. 128 K 350 F, Autosketch 600, edito doc oulisting 3F/P, 20 F/10. **Bertrand HO A TCHUNG, 11, av. des peupliers, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 48.85.65.55.**

Vds pour ST originaux : Defender of the Crown + Meurtres à Venise + Terropods. 60 F l'un. Vds Synchro Express 300 F. **Sébastien SAINT-JEAN, 13, rue Eugène-Sue, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : 46.31.89.26.**

Vds divers util. orig. (ST Replay 3, 1st Word, Astovie, etc.) + différents jeux (Elite, Bolo, Space Quest). Le tout à prix modéré. **Michel LELLOUCHE, 156, rue Oberkampf, 75011 paris. Tél. : 43.57.04.35.**

Vds pour Ataru ST : 1 hard copieur, nécessite un 2e lecteur. 25 originaux avec boîte, notice. Liste sur demande. Frais de port gratuits. **Thierry GULBERT, résidence Santillane, bt 1, appt 3, 33400 Talence.Tél. : 56.04.46.08.**

Vds ou éch. orig. St : Great Courts, Drakken, Archipelagos, Gunship, JJS, Sherman, M4, Rockstar, Porte du temps, F29, Populous, RVF Hon. 100 F l'un. **Patrice MUGNIER, 15, Champ du Mont, 01480 Chaleins. Tél. : 74.67.92.54.**

Vds orig. St. Rick dangerous, Wild Street, Kick Off, etc. 45 F pièce. Stunt Car, Great Cours, etc. 60 F pièce. GFA basic 2.02 70 F. **Sébastien BOISSON, 9, rte de Kerhuon, 29800 La-Forest-landerneau. Tél. : 98.20.26.37.**

Vds ou échange divers softs sur ATARI St. Recherche nexq et doc. Envoyer vos listes. **Bruno LOUBET, Le Chanterose, rue Paul-Loobet, 26200 Montélimar.**

ATARI ST, vds Hillsfar, Houndof, Shadow, Bard' Stale, Déjà vu +, Dream Zone, Driller, Legend of Djel, Incantation, Gauntle T2, Starglider 2. Entre 50 et 110 F. **Fabrice DEBAQUE, 4/21, chemin des Tailleurs, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.91.21.06.**

Vds orig. St : Kick Off, Explora 2, Dragon Ninja, Greats Courts, Barbarian, etc. 150 F chaque. région nantaise seulement. **Romain DELASALLE, 16, rue Urvoy-de-Saint-Jean. Tél. : 40.69.37.27.**

Vds nbrx jeux originaux pour ATARI St (Sim City 130 F, Populous 125 F, Explora 2 : 125 F, Millenium 125 F, etc.) TBE. **Pierre VITRY, 3, rue du printemps, 78 Le-Pecq. Tél. : 39.76.79.53.**

Vds jeux pour STE : Midwinter 250 F, Voyageurs du Temps 250 F, Shufflepuck Caffe 100 F, Ivanoe 100 F. **Laurent DANI, av. de la Baignoire, 83380 Les-Issambres. Tél. : 94.96.92.57 19 h-20 h.**

NEW : la Bourse de jeux originaux. Tu veux vendre des softs originaux : écris-nous. Tu veux en acheter : écris-nous également (only for ST). **Nicolas CANOUET, chemin des Nauzes, 81370 Saint-Sulpice. Tél. : 63.40.09.62.**

Vds originaux ST : Kult, Super Wonder Boy, Chaos Strikes Back, Thunder Blade. Tous à 100 F. **Yannis TERPREAULT, 8, allée des Ménestrels, 49400 Saumur. Tél. : 41.67.40.12.**

Vds pour STF : Black Tiger 100 F, Drakkhen 130 F, Chaos Srikes Back 120 F, Stos Language 250 F, GFA compilateur 150 F, + Chase HQ, Fmaya, etc. TBE. **Didier BONNET, 24, rue Jean-Jaurès, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.79.63.**

Vds pour 520 ST : maniac Mansion + Midwriter. Originaux, état neuf, avec notice française. Prix à déb. Ecrire ou tél. **Christophe DUCOURANT, route de Cassel, 59114 Steenvoorde. Tél. : 28.48.17.37 w.e.**

Vds orig. pour 520 ST : Les géants d'Arcade, Iron Lord, Bloodwich, Chaos Strike Back, Dungeon Master, Jade. 100 F pièce et GFA ass. 350 F. **Dominique MALARD, rue Lalhève Suza Basile, 33360 Quinsac. Tél. : 56.20.88.65 après 18 h.**

Vds orig. sur 520 STF : Rick Dangerous, Double Dragon, Great Courts, Kick Off, Fighting Soccer, Robocop, Ocean Beach Volley. **Michael DEVOUGE, « Cenoche », 74250 Peillonnex. Tél. : 50.36.85.52.**

Vds nbrses disquettes ST originales (cause jeux terminés). **Didier HEROUARD, 9, clos des Coquelicots, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.43.51.78.**

Vds orig. St : Great Courts 120 F, Kick Off + Extra time 150 F, Operation Steahlt 180 F ou éch. contre Lost Patrol, Player Manager 130 F. TBE. **Gilles ARBELLOT, 5, lisière du Golf, 92380 Garches. Tél. : 47.95.03.94.**

Vds orig. sur ST, bas prix. Iron Lord, Maupiti Isl., Rocket Ranger, etc. Liste sur demande contre un timbre. **Julien MAYAN, 17, av. du Petit-Fort, 80136 Rivery.**

Vds moniteur monochrome ATARI Sm 124 pour ATARI ST, neuf (mai 90) avec emballage : 990 F. Sélecteur de moniteur avec sortie son : 150 F. **Karl Sigiscar, 9, clos Fleuri, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.22.69.**

Vds multiface ST très bon état avec notice originale : 350 F. **Jean-Claude MOUTIER, 12, rue Maryse-Bastié, 52000 Chaumont. Tél. : 25.32.28.53 après 19 h.**

COMMODORE

Vds COMMODORE C64 + lect. disc. + manuel + écran coul. + joy. + 40 jeux. Prix à débattre. **Grégory GUY, 9, rue du Berry, 68260 Kingersheim. Tél. : 89.53.08.12.**

Vds C64 + lect. K7 + env. 300 jeux BE + prise péritel + prise antenne 1 500 F à débattre. **Ludovic LEBOURGEOIS, rue de la République, 43230 Paulhaguet. Tél. : 71.76.84.58.**

Vds CBM 128 + lect. disk 1541 + imprim. MPS 801 + joystick + power cartridge + adaptateur pour TV + nbx jeux. Le tout : 3 500F (à débattre) TBE ! **Ludovic KIEFFER, 12, rue de l'Ecole, 67117 Quatz Enneim. Tél. : 88.69.07.69.**

Vds C64 1541 très peu servi + 100 jeux (leaderboard, pirates, sons of liberty) + logiciels (super base, ext. tool) + 2 joy. : 2 200 F cause achat PC. **Vincent DECAUX, 24, allée de l'Espérance, 93250 Villemomble. Tél. : 45.28.37.31.**

Vds COMMODORE 64 new + 1541 + adaptateur TV couleur + joystick + nbx jeux originaux (bomber, gunship.) + boîte rang. + lect. K7. Le tout : 2 300 F. **Christophe SANSON, 6, rue de Launaye, 49370 Le Louroux Beconnais. Tél. : 41.77.42.37.**

Vds C64 + 1541 + power cardrige + tablette graphique (koala painter) + joystick + 25 jeux originaux + revus et livres : 3 500 F! **Roland CUZIN, 74, rue Peuzim, 05700 Serres. Tél. : 92.67.01.45.**

Vds C64 + 1541 + lect. K7 aves speed DOS + reset intégré + 300 disks très bon état revisé. Le tout : 2 000 F. Cherche aussi contact AMIGA. Sérieux. **Stéphane GERBAULT, 2, avenue Ernest Renan 2e étage. 1re porte droite, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.33.09.**

Vds COMMODORE 64 + 1541 + moniteur couleur + 2 manettes + jeux + manuel. Prix : 2 000 F. Vds TO770 + lecteur K7 + 17 jeux. Prix : 500 F. **Daniel NUNES, 33, rue du Vieux Versailles, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.39.44.**

Vds COMMODORE 128 D + imprimante + joy. + lecteur cassettes + nbx jeux + utilitaires. âge : 6 mois. Prix très int. **Martiné MANUEL, 8, rue de la Montagne, 57410 Lambach. Tél. : 87.96.30.48.**

Vds C64 PAL + lect. cass. et disk + power cart. + env. 80 jeux + 1 joystick. Prix : 2 000 F. Vds console NINTENDO + 5 jeux zelda, punchout. Prix : 1 000 F. **Jean-Yves ALBERRO, 20, bd des Frères Montgolfier, 95190 Gousainville. Tél. : 39.88.73.90.**

Région Lyon. Vds C128 + lect. 1570 + lect. K7 + livres doc. + prog. + nbx jeux disk + K7 TBE : 2 800 F à débattre. **Joël REYNAUD, 15, route de Lyon, 69740 Genas. Tél. : 78.40.18.75.**

Vds C64 + lect. K7 + nbx jeux originaux (dont barbarian 2, last ninja 2, out run...) + livre utilitaire. Le tout : 1 000 F à débattre. **Stéphane JACOB, 15, rue de l'Usine à gaz, 49160 Longue (à 30 km d'Angers). Tél. : 41.52.78.48.**

Vds C128 + lect. K7 et disk + monit. coul. + imp. MPS 801 + 30 jeux (pawn, 7 cities of gold, cauldron 182, time & magic + GEOS + virgule 128 : 4 500 F. **Jacques FARALDO, 11, allée du Vallon le nouvel hameau des Cabrolles, 06500 Menton. Tél. : 93.28.00.73.**

Vds C128 + moniteur couleur 1901 + lect. disks 1571 + lect. K7 + 350 disks (news) + josticks + revues. Le tout : 3 500 F. TBE. **Lionel TATRY, 8, rue des Ecoles, 01700 Saint Maurice de Beynost. Tél. : 78.55.06.18.**

Vds C64 + lecteur 1541 + TBE imprimante SEIKOSHA GP-100VC + guide du programmeur + livres + tous cordons : 2 500 F. **Pierre-Louis, CHANTRE, 9, rue Grégoire de Tours, 75006 Paris. Tél. : 46.34.78.40.**

Vds COMMODORE 64 + lecteur K7 + livres + méthode apprentissage basic + 25 jeux récents (originaux) + PERITEL + 2 joy. Ouvert à toutes propositions. **Bruno ALLAIN, 136, rue du Vieux Pont de Sèvres, 92100 Boulogne. Tél. : 46.21.30.81.**

Vds C64 + lecteur de disquettes 1541 + nombreux jeux + manettes + cartouche de programmation (MK VI) + 13 livres tous niveaux + magnétophone : 2 500 F. **Nicolas DILLIES, 5, place du Gal de Gaulle, 59118 Wambrechies. Tél. : 20.78.83.22.**

Vds C128 + écran couleur + imp. + lect. disk + 75 log. + livres + joys. 12 000F, vendu 4 500 F à débattre. Etat neuf. **Stéphane ANIORTE, le Vendôme BT 11 Traverse la Fourragère, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.44.11.**

Vds C128 + écran mono + lecteur 1541 + adaptateur pour TV couleur + 1 joys + nbx jeux + livre. Prix : 2 200 F. **Laurent LECOUVEY, 75, rue Fondary, 75015 Paris. Tél. : 40.59.84.98.**

Vds C64 + lect. K7 + drive 1541 + mon. monochrome THOMSON + nbx jeux et disk vierges TBE général. Prix : 2 500 F à débattre. **David GIRARD, rés du CNRS bat G2 route de Châteaufort, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 69.28.28.83.**

Vds C64 + lect. K7 + moniteur mono + 2 joy. (dont SV 140) + power cartridge + très nbx jeux (150) + livres sur programmation. Le tout TBE : 1 500 F. Urgent. **Philippe BAILLEUX, 15, rue du Bouchet, 63350 Maringues. Tél. : 73.68.60.61.**

Vds AMIGA 500 + moniteur 1084 S + ext. 5 12 k + drive externe + ampli 2x4 w + nbx log. (jeux, utilitaires) + boîte de rangement + tapis souris. 7 000 F. Only ! **Arnaud BAILLY, 234, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 43.71.92.62.**

Vds C128 + lect. D7 1570 + imprimante MPS 803 + originaux (dragon ninja, op wolf, etc.) Le tout TBE sacrifié à 2 500 F. **Jean-Pierre BLANC, 43 bis, rue St Liesne, 77000 Melun. Tél. : 60.68.95.31 (après 17 h).**

Vds A 2000 TBE garanti un an + mon. coul. 1084 + 2e drive interne + joys + nbx jeux et utilitaires + digt. son : 10 900 F (à débattre). **Jérémy SAUTTER, 14, rue Chomel, 75007 Paris. Tél. : 42.22.18.57.**

Vds AMIGA 500 + moniteur 1084 + nbx jeux (kick off I et II) (dogs of war player manager...) Le tout en très bon état. Le tout : 5 500 F. **Christophe VELLA, 487, rue Jean Queillou bt C1, 1304 Marseille. Tél. : 91.63.28.53.**

Urgent ! Vds AMIGA 500 + moniteur couleur 1084 stéréo + 14 logiciels. Prix : 4 700 F. **Olivier PR'EVEL, 36, rue du Manoir, 14360 Trouville-sur-Mer. Tél. : 31.87.38.27.**

Stop ! Vds AMIGA 501 (1 méga de mémoire + moniteur couleur + null modem + 2 joys + originaux + 50 disk vierges, TBE : 4 990 F. **Thierry S'EGUIN, 24, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : 40.34.10.38.**

Vds un AMIGA 1000 TBE + lecteur externe + manuel + Tilt + joy + souris. Le tout très peu servi. Valeur : 12 000 F. Vendu : 4 000 F. Urgent ! + F29 : 150 F (orig.). **David PORCINO, 39, rue Henri Tasso, 13002 Marseille. Tél. : 91.56.60.72.**

Vds AMIGA 1000 + extension 512 k + souris nbx jeux (nouveautés : shadow of the best, chase hg, twin world, super cars, etc.) Le tout : 4 200 F. **Guillaume SATURNIN, 18, rue Edgar Poë, 75019 Paris. Tél. : 42.03.06.78.**

Vds AMIGA 1000 TBE solidité et clavier exemplaires. Pas de prb de kick start ou virus. Possibilité émulation 100 % PC. 2 800 F. Salut ! ! ! **Carre OLIVIER, 14, rue de la Grande Pierre, 35510 Cesson-Sévigne. Tél. : 99.83.84.29.**

Vds AMIGA 500 + livres + logiciels TBE. Prix : 3 000 F. **Laurent GUY, 3-5, rue des Capicins, 69001 Lyon. Tél. : 72.00.33.96.**

Attention ! Vds AMIGA + ext. 512 k + écran 1084 stéréo + lect. ext. + joy. + nbx jeux. Etat excellent. Le tout pour 7 000 F. Prix à débattre. **Philippe GAUCHON, 10, rue Sophie Germain, 75014 Paris. Tél. : 43.27.24.57 (après 18 h).**

Vds drive AMIGA 3,5 A1010 impec. Vds digit realtizer ATARI. Vds orig. AMIGA (populous, kick off 2, TV basket). Cherche ext. A501 AMIGA et contacts. **Dominique AGN'ES, 145-147, bd Victor-Hugo, 92110 Clichy. Tél. : 47.56.16.06.**

Vds AMIGA 500 + ext. + A1010 + digi. son + (40 logiciels orgi. beast, DM, DP2, F18, etc.) + 2 livres progra. Le tout pour 7 000 F garantie 1 an. **?????, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 40.11.26.43.**

Vds AMIGA 1000 couleur + prgs + livres + disquettes + docs. Prix : 4 000 F. De préférence dans la Drôme et Isère, Ardèche. Merci d'avance. **Laurent FABRE, impasse Jean de La Fontaine, 263000 Bourg-de-Péage. Tél. : 75.02.37.12.**

Vds AMIGA 500 + ext. 512 k + nbx logiciels + interface midi + 2 manettes + câble PERITEL encore garanti 6 mois + facture. 4 000 F à débattre. **Jean-François JOUNE, 10, impasse des Rouges Gorges, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.65.36.52.**

Vds AMIGA 500 + mon. coul. stéréo 1084 + ext. A501 + 220 disks + joy. + boîtes rangement + bureau : 8 500 F. **Franck BOURGEOIS, 38 bis, rue du Mont Valérien, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.95.23.**

Vds COMMODORE AMIGA 500 avec souris + josticks speed king + prise Peritel + 30 jeux environ TBE. Prix : 4 000 F en espèces. **Michel CAJET, 12, rue d'Alembert cité Pont-de-Pierre, 93000 Bobigny. Tél. : 48.36.05.60.**

Vds AMIGA 500 (août 89) + mon. coul. 1084 S + log. orig. + souris + 2 joysticks + livres + revues. Le tout 5 700 F (cause double emploi PC). **Michel LE COZ, 11, rue de Lan-ar-Cleiz, 22560 Trébeurden. Tél. : 96.23.57.31.**

Vds AMIGA 1000 + Freeboot monitor 1084 S garantie oct. 90 + joystick + logiciels divers. Prix : 4 500 F. **Jean-Marc DANIEL, 94800 Villejuif. Tél. : 47.26.47.17.**

Vds AMIGA 500 + monit. 1084 S + lect. disqu. 1010 + 90 disq. + boîte de rang. Le tout 5 000F. **Jean-Philippe MAUVOISIN, 5, rue André Diez, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.26.89.06.**

Vds AMIGA 2000 + complet boîte de jeux + 5 prises câble son, vidéo, minitel + livre avec imprimante NL10 + 4 joys neufs 5 mois. Boîte ranger bien : 8 500 F. **Grégory VIVAN, 21, rue Paul Meyan, 78 Triel. Tél. : 39.74.20.23.**

Vds AMIGA 500 + moniteur SC 1425 + joystick + magnium 4 fire and brimstone rainbowislands... + utilitaires sous garantie 4 500 F. **Julien WYART, 2, rue Carnot, 62600 Berck Plage. Tél. : 21.09.10.93 (après 19 h).**

Vds AMIGA 500 + ext. moniteur coul. + joyst. + de nbx jeux et logi. + Péritel sous garantie. Prix : 5 000 F le tout. **Christophe ORAZI, 1, allée des Hautes Terres, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.05.33.01.**

Vds AMIGA 1000 garanti 9 mois + ext. 256 ko + souris + péritel + manuel + joystick + jeux utilitaires. Le tout : 4 000 F (possibilité vente à Paris). **Daniel EPPSTEIN, 10, rue Frédéric Bzille, 34000 Montpellier. Tél. : 67.22.07.82.**

Vds AMIGA 500 + ext. 1 még. + lecteur externe + moniteur 1084 stéréo + nombreux jeux et utilitaires. Le tout pour 7 000 F à débattre. **François ARBEZ, 2, rue Fontaine l'Epine, 25500 Morteau. Tél. : 81.67.00.17.**

Vds AMIGA 500 + 1084 état neuf toujours sous garantie + nombreux logiciels + 3 manettes et disquettes vierges. Prix : 6 000 F. **Walter BAUIN, 8, rue des Mésanges, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.90.10.11.**

Vds A500 + 1084 S + lect. 3P1/2 + A590 (20 Mo) avec RAM 2 Mo + nombreux utilitaires/accessoires/jeux/livres/disks. Sous garantie. Vente globale. Prix : 8 800 F. **Emmanuel BOUCET, 1, rue Thomas Lainée, 84000 Avignon. Tél. : 90.82.16.70.**

Vds handy scanner type 4 (400 DPI - 16 niveaux de gris) + handy reader. Prix : 2 000 F. Neuf, très bon état pour AMIGA. **Sébastien BRESSON, 12-14, bd de la Boissière bt 5, 93230 Romainville.**

Vds à bas prix progs nouveaux et anciens pour AMIGA lets go. Joindre son numéro de téléphone. Merci. **Stéphane PENNES, 14, rue Mounet Sully, 75020 Paris.**

Vds tout jeu sur AMIGA, news, anciens. A débattre prix. Réponse assurée. Demander liste. **Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Affaire ! Vds pour AMIGA : handy scanner 4, pour digitaliser vos images, photo, etc. : 2 000 F à débattre. Echange logiciels, Dom publics... **François BOULHOL, 31, rue V. Komarow, 69200 Venissieux. Tél. : 72.50.44.66.**

Vds utilitaires pour AMIGA 500 : infofile, kinds words (base de donnée + traitement de texte) + 4 autres logiciels originaux avec manuel : TBE. **David FERRIS, Cadeac, 65240 Arreau.**

Stop affaire ! Vds jeux pour AMIGA 500. Cherche contacts sérieux et durables. Ecrire ou téléphoner. Débutants, vous ne serez pas déçus. **Rudy LANGLET, 22, rue des Saules Résidence du Moulin, 62700 Labussière. Tél. : 21.53.23.50.**

Vds original pour AMIGA 500 : wild streets : 120 F. **Patrice RICHARD, 4, rue du Riesling, 68920 Wettolsheim. Tél. : 89.79.21.36.**

Vds news sur AMIGA 25 F, frais d'envoi compris (pirates, lost patrol, indy, ivanhoe midwinter, et anciens, populous, kick off, chase hg...) **Benoist ROUSSEU, 1, avenue des Cottages, 91150 Etampes. Tél. : 64.94.84.86.**

Vds pour les amateurs de simulateur sur AMIGA facom à

120 F et/ou bomber fighten à 150 F avec les docs. (en français). Merci d'avance. **Stéphane POINAT, 10, rue Emile LLermont, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.26.47.**

Vds originaux : Italy 90 AMIGA (150 F) et lastninja 2 ; 3D pool ; hard drivin ; pour CPC 6128 : 100 F chacun. **Pierre FRICKER, 75014 Paris. Tél. : 45.43.33.68.**

Vds original de ninja warriors sur AMIGA : 100 F. **Gaël GUILLOUZIC, Kermestre, 56150 Baud France. Tél. : 97.51.08.23.**

Vds AMIGA nombreuses news. Demandez liste avec un timbre. Réponse assurée et contact sérieux. **Ga"el GUILLOUZIC, Kermestre, 56150 Baud.**

Vds pour A500 deluxe paint 2 (neuf). Prix : 300 F ou échangé contre un logiciel d'avanture (indy, opération steal ou maniac mansion). Merci. **Pascal MACCARIO, avenue de la Libération les Près neufs, 13850 Greasque. Tél. : 42.58.88.84.**

Vds originaux (TBE) AMIGA deluxe paint III 150 F, forgotten worlds 80 F, indy av. 170 F éch. indy ou forgotten worlds contre pirates. Début. acc. **Loï LAVY, Ecole Eteaux, 74800 La Roche-sur-Foron. Tél. : 50.03.31.28.**

Vds jeux pour AMIGA 500 : chase hq kick off, ninja warrior, licence to kill, the strider. Prix : 100 à 160 F. Compil' les vainqueurs : 140 F. **Richard LANGLET, 43, rue du Port, 02700 Fargnier. Tél. : 23.57.28.37.**

Vds ou éch. jeux sur AMIGA à prix très bas. Demandez liste et rép. sous 48 h. Cherche aussi contact bon et durable. Escroc s'abstenir ! **Géoffray MALLO, 10, rue du Gros Pin, 83400 Hyères. Tél. : 94.38.43.03.**

Vds origin. A500 frais port inclus fantavision 270 F, CAO 3D 120 F, falcon 170 F, millénium 100 F, meurte à ven 150 F, hound of sha. 150 F, empire 160 F. **Patricia CONNAULT, 13, rue des Marguerites, 29280 Plouzané la Trinité. Tél. : 98.05.99.15.**

Vds pour C64 l'indispensable power cartridge + manuel : 250 F et échange jeux sur A500 minitel : 3614 CHEZ*JLM. **Jean-Luc MAINI, 6, rue du Hameau, 66500 Prades. Tél. : 68.96.18.75.**

Vds nombreux jeux sur C64 et AMIGA 500. Prix très bas. Poss. (Italy 90 ; fire & brinstone ; extase, etc.) Demandez une liste. Salut à tous ! **Jacky ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds ou échange sur C64 très nombreux originaux (K7). Liste sur demande. Bas prix et cadeaux. Réponse assurée et rapide. A bientôt ! **Didier DUFFAY, 4, cité Hermel, 75018 Paris.**

Vds pour C64 le 1541 type 2 + 1 000 programmes pour 1 750 F. Le port étant compris. **Franck PARES, 5, rue du Muscat, 66330 Cabestany. Tél. : 68.66.90.47.**

Vds nbx jeux originaux pour COMMODORE (renegade dragon ninja) 10 F pièce (Commodore 64). **Frédéric MOLLE, 6, rue de l'Etoile, 90000 Belfort. Tél. : 84.21.89.36 (après 18 h).**

Vds originaux en K7 sur 64 (de 70 à 110 F). Vds aussi anciens numéros de Tilt , Strange et autres. (Moniteur 1 000 F). **Laurent SPITZ, 360, bd National bt B, 13003 Marseille. Tél. : 91.64.51.88 (après 18 h).**

* C64 : vds - ne donne pas ! 2 lecteurs 1541 DK, 2 datasette (100 F), MPS 803 avec ruban neuf, koalapad + soft, logiciels DK/K7 originaux. Ecrivez SVP*. **Etienne SCHEINDER, 5, rue des Sapins, 67760 Gambsheim. Tél. : 88.96.92.23 (après 19 h).**

Vds quatrupleur de joystick pour AMIGA ou ST + un joystick : 150 F. **Denis DELORME, 234, boulevard Saint-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.88.72.01.**

Vds A2000 carte ext + lecteur 51/4, neuf, cause dble emploi + MS-DOS, word perfect, gwbasic, turbo P, block out + xenon 2, etc. Prix : 4 500 F à débattre. **Dinel SAUER, 24, rue Lageneck, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.23.23.19.**

Vds C128 + 1541 + imprimante MPS (803 + prise de Péritel + manette + 140 disks (utilitaires + jeux + éducatifs) + power cartridge : 3 000 F. **Michaël BIERENT, 1, le Crête Résidence Athena 2, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.64.25.39.**

Urgent ! Vds moniteur couleur 1802 pour C64 TBE. Sacrifié : 1 100 F. Vds 100 disk de news pour C64 et disks vierges. TB prix. Ech. news sur AMIGA 500. Merci. **Luc HATCHIKIAN, 12, allée de Provence, 04100 Manosque. Tél. : 92.72.38.01.**

Vds extension pour A500, interne manimax., 2MB, peuplée 512, 1 méga sup. pour moins de 900 F ! Encore garantie 6 mois ! Vendue avec switch : 1 300 F. **Edouard STUHLEN, 16, rue d'Armenonville, 92200 Neuilly. Tél. : 30.54.33.48.**

THOMSON

Vds Thomson TO 9 + souris + c. optique + Colorcalc. + color Paint + nbx jeux + 2 joyticks + imprimante + lecteur cassettes + disquettes. Prix : 4 500 F. **Vincent CROLLLARD, 188 bis, bd Pereire, 75017 Paris. Tél. : 40.68.03.48.**

Vds nbses cass. (originaux) pour TO /Mo de 50 à 100 F + cray. optique à 60 F, liste sur demande, réponse assurée 100 % (+ de 40 jeux disponibles.) **Pascal HOARAU, 5, impasse Auguste Trebosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds PC (compatible 1512, IBM) TO 16 couleur CGA, nombreux jeux, valeur : 9 000 F, vendu 5 000 F. **François GÉRARD, 63, allée Etienne Dolet, 93190 Livry Gargan. Tél. : 43.51.10.58.**

Urgent ! Vds TO 8 clavier + lect. disq. 3.5 + lect. K7 + cray. opti. + nbrx jeux + 1 joystick, le tout : 1 200 F, tbé. **Ludovic STAUB, 14, rue Lixenbuhl, 67400 Illkirch. Tél. : 88.67.11.19.**

Vds TO 7/70 + lecteur de cassettes + crayon optique + ou manuel + nbx jeux : 700 F ou seulement jeux : 20 F pièce, liste sur deman. **Christophe FIEVET, 3, place Bocquet, 62218 Loison-sur-Lens. Tél. : 21.42.48.91.**

Vds TO 16 PC (10 MHz) + souris + carte joystick + nbx logiciels + écran CGA (clavier neuf) + manuels + 1 drive 5" 360Ko, 4 000 F le tout. **Alexandre FERRET, 4 *ter*, av. Anatole-France, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : 48.93.14.00.**

Vds Thomson MO 6 + 17 originaux + joystick + K7 vierges + manuels + livres + crayon opt., le tout 1 000 F. **Mickaël GROSSET, le Pinçonnais, 35230 Chatillon-sur-Seine. Tél. : 99.52.36.13.**

Vds jeux TO 7 150 Fpièce Bonb Morane, Jungle 1, Chevalerie 1, Science Fiction 1, avec livre et notice. **Sandrine JOBARD, 18, av. Paul-Doumer, 52000 Chaumont. Tél. : 25.03.47.50 (après 18 h).**

Vds MO 5 Platini + manettes + jeux + crayon optique + guide du MO 5 + pratique du MO 5 + sac + cassettes Basic, le tout 900 F à débattre. **Jessica NOT, 3, rue Gaston Beraut, 94350 Villers-sur-Marne. Tél. : 49.30.67.57.**

Vds MO 5 + lecteur K7 + crayon optique + livres + nbrx jeux, tbé, le tout 700 F, prix à débattre, vds orig. Populous pr Amiga. **Cong-Minh HA, 122, Beyle Stendhal, 38340 Voreppe. Tél. : 76.50.06.63.**

Thomson pour MO 5/TO 7 vendu 300 F l'ensemble contrôleur communication 90-232 cordon connexion imp. parall CI8020. **Daniel BECANE, 6, rue Port-Arthur, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.33.99.**

Vds originaux pour MO 6 : l'Arche du Captain Blood : 60 F et Turbo Cup : 50 Fou les deux 100 F. **Eric DUBOIS, 10, allée de Belledonne, 38160 Gières. Tél. : 76.89.44.95.**

Vds TO 8 + manette : 1 400 F drive 3,5 : 1 000 F, vds socle pour monit. 100 F, Arkanoid : 100 F, échange nbx jeux pour Amiga sur Paris uniquement. **David MANGEL, 10, rue Blanche, 75009 Paris.**

Vds moniteur couleur Thomson CM 31481 VPIR tbé Péritel/TTL (PC et compatibles) : 1 800 F, vds originaux pour ST de 30 F à 200 F. **Laurent STERN, 7, rue d'Achères, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 39.62.39.45.**

Vds Thomson MO 6 tbé + 30 jeux + crayon optique + manette + guide + Péritel, prix : 1 200 F. **Arnaud VAUJOUR, 103, av. du Belvédère, 93310 le Pré-Saint-Gervais. Tél. : 48.43.96.52.**

Vds moniteur couleur Thomson 36 cm, prise Péritel, son mono, Tbé, prix : 1 300 F. **Philippe BOUVAT, Mas du Lieuraz, 38121 Chonas L'Amballan Reventin Vaugris. Tél. : 74.58.86.01 (après 19 h).**

Vds jeux pour TO/MO (Fox, Las-Végas...), livres pour MO 5/TO7 et revues, Tilt, Microtom, Théophile, Hebdoficiel.) Liste sur simple demande. **Jean-Claude CAZALS, Les Mésanges, Angoustrine, 66760 Burg-Madame. Tél. : 68.30.19.98.**

Vds TO 8 + moniteur couleur + lecteur 3 pouces 1/2 + revues + 100 jeux, prix 2 800 F, possibilité ventes séparées. **Frédéric HUGUET, rés. Port Frontignan, 143, av. Vauban, boîte 24, 34110 Frontignan.**

Vds moniteur couleur Thomson prise Péritel + pied tournant, convient pour Thomson ou Atari ou Olivetti PC1. Prix : 1 000 F. **Alain CHOPLIN, 1, place Jean Mermoz, 02390 Origny-Sainte-Benoite. Tél. : 23.09.72.72.**

Vds Thomson MO 5 + lecteur de K7 + K7 vierges + guides MO 5, prix : 400 F, écrire ou téléphoner. **Yann BIRON, 75, rue du Port-Boyer, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.17.50.**

Attention Big Aff ! Vds TO 9 512 Ko + mon coul + crayon optique + nbx jeux (Arkanoïd, F1, etc) + util. excellent état (val. neuf : 7 500 F) 4 500 F à débattre. **Frédéric GIGAN, 82, rue du Petit Bois, 783370 Plaisir. Tél. : 30.55.26.77.**

Vds TO 16 PC compatible 512 K, 1 drive 5/1/4 + moni. coul. CGA + 100 logiciels (jeux, tableurs, tr. de texte...) + disqs vierges : 5 000 F. **Yann LETHIMONNIER, les Vallées Yalsemé, 14340 Cambremer. Tél. : 31.64.16.74.**

Urgent ! Vds TO 8 + mon. coul. + jeux + joys. + lect. disq. 3,5 + lect. K7 + cordons, tbé peu servi, 1 800 F (à débattre). **Ludovic KIEFFER, 12, rue de l'École, 67117 Quatzenheim. Tél. : 88.69.07.69.**

Vds TO 16 PC (compatible 100%) moniteur 14 couleurs 1 lecteur 5 p 1/4, nbx jeux, valeur : 8 500 F, vendu 4 000 F. **François GÉRARD, 63, allée Etienne-Dolet, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.51.10.58.**

Vds TO 8 + lecteur disq. + écr. 2 000 F, vds TO 7 MO 6, vds pour PC disque dur 3 Mo, 2 500 F, vds PC 1640 DD MD, 5 600 F, ach. pour PC Deluxe Paint II+, vds jeux PC. **Jean-Michel CAMPUZANI, 61, rue du Docteur Marcel, 80500 Montdidier.**

Vds jeux TO 899 + disq. : Compil, les Privès, Futuristes, Ranger 3, Dakar, Davel 2000) etc. La disquette environ 70 F, le lot des 5 disquettes, 350 F, tbé. **Ludovic KOSIOR, 69, rue des Jardins, 59180 Cappelle-la-Grande. Tél. : 28.64.27.91.**

Le TO 8 comme vous ne l'avez jamais vu : 256 couleurs, 736 sprites, 3D balls, scrolls en tous genres... 30 F les 15 formidables Demos ! ! ! **Laurent HIRIART, les Envers-Gouttes, 67420 Colroy-la-Roche.**

Vds MO 6 + monit. + jeux : Karaté, Tennis, Foot : 2 990 F à débattre, valeur 4 990 F ou moniteur seul (pour ST Amiga ou Thomson) à 1 300 F. **Benjamin LOOSVELDT, 35, rue de la Baillerie, 59150 Wattrelos. Tél. : 20.02.60.30.**

Vds jeux pout TO 8/80 ert pour TO 7/70 en K7, vds ext. mémoire 512 Ko pour TO 8/80, rép. assurée si env. timbrée jointe, vds cartouches (Colorpaint). **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Vds TO 9 + semi prof. 512 ko RAM + écran monochrome + 2 joys. + imp. 80 col. + nbx jeux (Arkanoïd, Game Over) + util. + disq.. vierges + souris. **Romain DUJARDIN, 22, avenue Carnot, 76250 Deville-les-Rouen. Tél. : 35.75.40.45.**

Vds unité centrale TO 8D + lecteur 3" 1/2 + crayon optique + 45 jeux, année 1989 : 2 800 F. **Nicolas PUCHOUAU, 33, rue des Northoms, 40230 Saint-Vincent-de-Tyrosse. Tél. : 58.77.02.38.**

Vds Thomson TO7/70 + quatre jeux + deux livres. **Alexandre MAKHLOUFI, 12, rue Hector Malot. Tél. : 40.19.07.75.**

Vds pour Thomson Mo 5 3K7 (util. et jeux), le tout 170 F. **MORALES, 4, rue des Accacias, 37380 Monnaie. Tél. : 47.56.15.87 (le soir).**

Vds TO 16 PC + moniteur coul. CGA + carte joystick + 2 joysticks + livres + jeux tbé : 5 000 F. Vds MO 5 + lect. + nbses choses. **Jean-Marc VENAT, 43 *bis*, avenue des Cheminots, 77500 Chelles. Tél. : 60.20.38.83.**

Vds TO 7 + lect. K7 + ext. + 16 K + 2 joys. + manuel + nbx jeux originaux, stylo opt. tbé, prix : 1 000 F justifié. **Olivier TRITONI, 44 *bis*, rue d'Estienne d'Orves, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 45.28.26.25.**

Vds MO 6 Thomson (K7) + mon. mono. + 40 jeux + cray. opti. + manuel, tbé, excellent pour débutant, 1 500 F. **Gael SANQUER, 43, rue Jean XXIII, 12000 Rodez.**

Vds mon. coul. Thomson tbé 800 F (région Poitou Charentes, si possible), à bientôt. **William ou Frédéric DENIZET, 1463, route des Brueres, 86800 Mignaloux-Beauvoir. Tél. : 49.46.74.84.**

Urgent ! Vds TO 8 tbé + lect. 3,5 + 20 jeux env. + guide + livre + cray. optique + joystick, le tout 1 200 F, àà débattre. **Cédric JUDEZ, 60, rue Gaston Slosse, 59211 Saintes. Tél. : 20.07.19.80.**

Vds Thomson TO 8 + lecteur de K7 + lect. + QDD + lecteur 3 pouces 1/2 + 50 jeux environ, le tout 1 500 F. **Sébastien ADAMEZAR, 6, place des Aubépines, 95480 Pierrelaye. Tél. : 30.37.60.54.**

Super affaire ! Vds Thomson MO 6 tbé + écran Philips mono + 7 jeux (Super ski, Bluewar...) + livres de programmes + joystick + crayon + cable : 1 400 F. **Thomas JARDIN, 17, av. Belleforière, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 39.62.73.35.**

Vds Thomson MO 6 + 21 jeux, joystick, crayon optique, valeur réelle 4 500 F cédé 2 500 F en état neuf, Speedez c'est un super micro. **Régis MECHINEAU, 14, rue Charles-Gounod, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.53.54.91.**

Vds ordinateur TO 8 couleur, tbé, disquettes jeux 30 + moniteur couleur (bon oprdinateur pour initiation (basic S12 Microsft-10). **David LEBRASSEUR, 8, rue de Barbecane, 85600 Montaigu. Tél. : 51.94.23.22.**

Vds TO 8 D 512 + jeux + accessoires vds compil Amstrad : 50 F. **Catherine FRÉCAUT, 24, rue de Méric, 57140 Woilly. Tél. : 87.33.27.43.**

Vds MO 5 très peu utilisé + livres de Basic + 10 de jeux + K7 divers + lecteur de K7 + interface CGV Péritélévision : 2 000 F. **Frédéric PARRAUD, résidence des Bois, 15, rue Jules verne, 74100 Annemasse. Tél. : 50.72.44.30.**

Vds mon. coul. Thomson HR pour Amiga ou Atari ST, prix neuf : 2 750 F, vendu : 1 500 F, achète jeux sur console Sega Megadrive ou éch. Megadrive contre mon. Sega. **Jean ABLASOU, 96, rue de Villiers, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.54.14.**

Pour THOMSON vds livre de 50 super jeux (programme) pour MOS MO6 TO7 TO7/70 TO8D TO9+ et vds jeux pour MO6 green beret runway. **Dominique CHETIEN, 15, rue van Gogh, 95420 Magny-en-Vexin. Tél. : 34.67.16.11.**

Salut ! les Tiltés. Urgent. Vds THOMSON MO6 + 21 jeux joystick crayon optique. Etat neuf : 2 500 F et vds SEGA 8 bits 4 jeux : 2 000 F. Ça urge. Merci. **Regis MECHINEAU, 14, rue Charles Gounod, 44600 Saint Nazaire. Tél. : 40.53.53.91.**

Vds TO7/70 + lecteur K7 crayon optique + extension music 2 jeux + jeux (arkanoid, aigle d'or, dieux du stade II, etc.) + utilitaires. Le tout : 600 F. **Sacha KECHICHIAN. Tél. : 46.70.44.21.**

Vds MO5 THOMSON + manette + nbx jeux + imprimante + câbles + crayon optique + lect. K7 + livres TBE. Prix à débattre très intéressant. Urgent. **Laurent QUINTIAN, 72, traversé des Vagues, 83140 Six Fours Plages. Tél. : 94.07.03.76.**

Vds THOMSON TO7/70 TBE + lecteur cassettes + nbx jeux (F15 strike eagle, sortilège...) Prix : 2 500 F à débattre. **Tél. : Sylvain CANARD, 9, montée du Four Serrières, 01230 St Rambert-en-Bugey. Tél. : 74.36.37.96.**

Vds MO5 + lecteur de K7 + jeux + manettes extension + logiciels educ. + nombreux imit. jeux programmation : 1 600 F. Affaire exceptionnelle. **Xavier CAMPAGNE, 180, rue des Ecoles, 62990 Beaurainville. Tél. : 21.81.57.54 (après 17 h 30).**

Vds MO5 spécial Platini + lecteur K7 + ext. mus. et jeux + crayon opt. + 2 manettes + jeux. Prix : 700 F. **Laurent BOUQUIN, les Mottes, 36230 Saint-Denis de Jouhet. Tél. : 54.30.70.70.**

Vds TO9 + joy. + ext. + jeux + dks + K7 + livres + btes rang., etc. Etat neuf. Valeur :12 000 F, vendu : 5 000 F. Possibilité lots. pr + renseignements : **Alexandre BOINOT, la Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.63.95.**

Vds TO8 + crayon optique + lect. 3,5 p + 4 manettes de jeux + très nombreux jeux (35) + manuel. Le tout : 2 500 F à débattre. Très bon état. Vite ! ! ! **Sébastien THEVENON, 49, rue du Buisson, 69250 Fleurieu-sur-Saône. Tél. : 78.91.47.34.**

Vds micro-ordinateur MO5 THOMSON équipé de manettes, des jeux, magnétophone crayon optique et logiciel de jeux. Prix : 2 500 F. **Frédéric BORD, 2, traversée de Rabat parc Beauvallon, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.03.97.**

Vds TO8D + crayon optique + souris + manettes + nbx programmes + nbx jeux, utili. (+ de 50). TBE. Cédé : 3 000 F. **Nicolas BONNET, chemin de la ratonne couraud, 03410 Domerat. Tél. : 70.64.07.62.**

Vds TO9 coul. + jeux (grand prix 500, numéro 10, karaté, las vegas, etc.) + manuel avec 2 disquettes 3,5 p. Le tout pour 2 800 F. Acheté : 6 000 F. **Johan SOLERA, avenue des Esperelles Résidence les Ifs, 13500 Martigues. Tél. : 42.07.35.67.**

Vds TO8 + monit. coul. + lect. 3,5 p + lect. cass. + crayon opt. + logiciels + disks vierges + documentation + livres de programmes + divers câbles. TBE : 3 200 F à débattre. **Bruno AMBROISE, Mortiers, Marboué, 28200 Châteaudun. Tél. : 37.45.47.75.**

Vds THOMSON TO8D + imprimante + 10 jeux (bob winner, space racer, etc.) + 1 joy. Prix : 3 200 F à débattre. **Laurent PATROIX, 38390 La Balme-les-Grottes. Tél. : 74.90.69.87.**

Vds TO16 1 an (10 MHz, disq. dur 20 Mo, RAM 512 ko, 1 lect. 5,25 p) + moni. coul. CGA + souris + joystick + jeux + logs (word, multiplan). Valeur : 10 000 F. Vendu : 6 000 F. **Loï SALA"UN, 43, rue de la Belle Dame, 44300 Nantes. Tél. : 40.68.93.75.**

Vds TO16 PC 512 k + carte joy. + 1 joy. + mon. coul. CGA + log+ livres. Prix : 4 000 F. **Laurent BOURGEOIS, 76, avenue du Gros Peuplier, 93600 Aulnay-sous-Bois.**

Vds TO7/70 + lecteur de cassettes + K7 jeux + initiation basic + kidkit + basic TO7 + placement d'épargne + livres + contrôleur d'extention : 1 500 F à débattre. **Sandrine DA COSTA, 20, rue Henri Wallon, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.27.80.55.**

Vds THOMSON TO8 D + moniteur couleur + 2 joyst. + 6 jeux + 10 disks vierges + 1 manuel d'utilisation. Le tout : 2 800 F prix à débattre. **Nicolas LEJEUNE, 72, rue Charles de Gaulle, 60460 Precy-sur-Oise. Tél. : 44.27.63.44.**

Vds TO7/70 + lecteur K7, disquette + imprimante + interface jeu n° 2 + manettes + de nombreux logiciels (jeux...) Le tout en très bon état : 3 000 F. **Sébastion GEREMIA, 30, av. de Vigny Ebuisson, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.30.20.95.**

Vds THOMSON jeux originaux TO8/TO9 D3,5 peu servi. Liste et prix sur demande. **Christian MADEC, Ecole Publique, 65110 Cauterets. Tél. : 62.92.55.49.**

CONSOLES

Vds console SEGA avec pistolet + tir rapide + manettes : 8 jeux (rastan space harrier, double dragon...) BE. Le tout : 1 300 F. **Philippe D'AMARIO, 7, rue Chateau Briand Val-d'Albian Saclay, 91400 Orsay. Tél. : 60.19.28.64.**

Stop affaire ! Vds console ATARI 2600 + 7 jeux + 1 manette. Prix réel : 1 600F, cédé 800 F soit 800 F d'écono-

misé. **Vincent CASTEL, 25, rue d'Eaubonne, 95210 Saint Gratien. Tél. : 39.89.04.88.**

Vds NINTENDO déc. 89 + 11 jeux (zelda, punch out, castel vania, trojan pro-am, double dribble, tennis, etc.) Le tout cédé à 2 000 F. **Stéphane AUDEGOND, 2, rue Stendhal appt 170, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.84.37.**

Vds console NINTENDO mario I et II + zeldai + métroid + extribike + fighting golf + un jeu gratuit de golf. Valeur : 3 000F. Vendus 1 700 F. **Jean-François CAILLE, 7, chemin du haut des Hymont, 88500 Mirecourt. Tél. : 29.37.27.72.**

Vds console NINTENDO + 2 jeux. Le tout : 800 F, sous garantie. **Daniel PHAN, 100, rue Roger Salengro, 31120 Portet-sur-Garonne (Toulouse). Tél. : 61.72.42.91.**

Vds console SEGA MEGADRIVE (garant. jusqu'en mars 91). Prix : 1 500 F. Vds également jeux pour SEGA et disks 3, 1/2. Pour renseignements, contactez **Fabrice NAULLAU, 6, allée des Petits Bois, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.62.33.**

Vds console SEGA + 5 jeux + 2 manettes TBE : 1 300 F ou vds console et jeu séparément. Prix à débattre. **Renaud FAUQUE, Terre des Frères, 84110 Villedieu. Tél. : 90.28.93.85.**

Vds console SEGA + manettes + 6 jeux (wonderboy, thunderblade, space harrier). Valeur réelle : 2 390 F. Vendu : 1 400 F à débattre. **Tristan VAZQUEZ, le Ballion, 40630 Sabres. Tél. : 58.07.55.82.**

Vds console SEGA master system + 5 jeux (time soldier, basket ball nightmore, Alex kidd, hong on, safari hurt) console (déc. 89) vds : 1 750 F. **Cyrill DANZOY, 28 bis, av. Henri Barbusse, 93140 Bondy. Tél. : 48.47.52.39.**

Vds console NINTENDO + pistolet + 15 jeux arygar, mega man, dragon ball...) Le tout : 4 200 F (état neuf). **Simon FOLLAIN, 41 ter, allée des Acacias, 943100 Orly. Tél. : 48.52.96.31.**

Vds console SEGA + 5 jeux : vigilante, golden axe, zizzomi, world soccer, aztec adventure. Prix : 1 990 F. **Stéphane DEARET, 138, rue Daniel Chubin, 59240 Leffrinckouke. Tél. : 28.69.59.48.**

Vds NINTENDO (1 an) + manette + nesaon + 1 8 jeux (zemda 2, mario 1, 2, rygar, castl 1 2...) ach. : 7 300 F. Vendu : 4 100 F. Tout en TBE. Contact sérieux seulement. **Thomas FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds MEGADRIVE + 4 jeux : newzealand story, altered beast, super shinobi, dj boy. Vendu : 3 100F avec revues et transformateur adapté. TBE. **David MONCERET, rue de la République, 82120 Lavit. Tél. : 63.94.06.49.**

Vds NINTENDO complète + pistolet + trojan + duck hunt + pro wrestling. Le tout : 990 F. Vds aussi zelda II version USA. Possibilité de vente séparée. **Patrick VILAYLECK, 53, avenue du docteur Serrulaz, 69670 Vaugneray. Tél. : 78.45.96.91.**

Vds SEGA + 9 jeux + rapid fire. Acheté 4 200 F. Vendu 2 000 F (cadeau pistolet). Vds 20 disquettes AMS 1 000 F 50 F une. **Laurent BELGUEDJ, la Palombière-les-Genets, 13380 Plan-de-Cuques. Tél. : 91.07.01.99 (heures repas).**

Vds console NINTENDO + 1 cassette (super mario 2) + 2 manettes tous en parfait état. Prix : 1 000 F (achat : 1 300 F). **Christophe LAMBERT, 11, rue Georges Clémenceau, 50400 Granville. Tél. : 33.51.98.18 (avant 20 h).**

Vds console SEGA + 10 jeux (rastar blackelt, ghosbusters) + joyst. 1 500 F. Prix discutable. **Yann PORHEL, 2, rue Joffre, 29400 Landivisiau. Tél. : 98.68.31.33.**

Vds console SEGA master système + 4 jeux (altered beast, dynamit dux...) + rapid fire 1 450 F (valeur 2 014 F). Année : avril 90. **Guillaume PELLOUIN, 52 ter, rue à Sommier, 77950 Maincy. Tél. : 60.68.75.59.**

Vds console SEGA + light phaster + 3D glassest + 13 jeux (fantasy zone 2 + alien syndrome, etc. 1 600 F à débattre. Vds NINTENDO + SMB + gradius + ghostng 1 000 F. **Daniel SHELBOM, 94120 Fontenay-sous-Bois (Val-de-Marne). Tél. : 48.76.58.31.**

Vds console NINTENDO plus 4 jeux ou échange contre clavier 520 STE (ATARI). **Amelie JOMEER, 3, square Eugène-Faillet, 92600 Asnières-sur-Seine. Tél. : 47.33.16.58.**

Vds console NEC sous garantie + jeux + joysticks très bon prix. **Patrick COURT, 75, avenue de Wagram, 75017 Paris. Tél. : 40.54.97.85 (après 19 h).**

Vds SEGA 8 bits + light phaser + control strick + 1 manette d'origine + 23 jeux (r-type, double dragon, wonderboy 2 et 3, dynamite dux...) Prix : 1 600 F. **Cédric BURGUI'ERE, 187, rue de Paris, 76600 le Havre. Tél. : 35.42.40.44.**

Affaire ! Vds console MEGADRIVE + 3 jeux (rambo III, etc.) Etat neuf. Achetée en juillet. Valeur : 2 700 F, cédé : 1 990 F. **Michaël ALTOUNIAN, 2, square Michel-Ange, 92350 Plessis-Robinson. Tél. : 46.30.13.69 (en cas d'absence laisser message sur répondeur).**

Vds console PHILIPS vidéopac C52 + 2 manettes + 6 cartouches. TBE, peu servie. Prix à débattre. **Stéphanie GRANDIN, 3, rue du Général Foy, 76140 Petit-Quevilly. Tél. : 35.73.00.19.**

Vds console NINTENDO + pistolet zapper + 16 jeux (super mario 1, 2, zelda dragonball RC proam goonies 2 tiger heli galaga. Le tout : 3 500 F). **Sébastien LECURIEUX, 4, rue de l'Yèvre, 18520 Anord. Tél. : 48.69.17.37.**

Vds console CBS + jeux acm digitiser audio : max = 290 F. Vds originaux AMIGA 60 à 100 F et autres acm lecteurs, 3,5 p ou 5, 1/4 infér. 500 F. **Philippe PADONOU. Tél. : 43.72.65.80.**

Vds console SEGA 8 bits + light phaser + pad + control stick + lunettes 3D + prise PERITEL + 13 jeux (shinobi out run 3D). Cédé à 2 500 F. **Valéry PATTEIN, 2, rue de l'Etang, 67130 Lutzel House (Bas-Rhin). Tél. : 88.97.57.14.**

Vds console NEC PC ENGINE I + 3 jeux env. 1 400 F. Echange jeux, cherche CD ROM et jeux CD ROM, recherche supergraphx. Le tout TBE. **Sylvain BISCHOFF, 124, bd John Kennedy, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 64.96.68.30.**

Vds console NINTENDO + 2 jeux : 500 F et vds K7 : 150 F sauf track & field 200 F. Vds wonder boy 2 : 200 F pour NEC. **Yann GENTON, 16, rue Clément Ader, 31600 Muret. Tél. : 61.51.53.09.**

Vds console NEC 60 HRZ compatible sur télé canal AV ou aux et moniteur genre ATARI + 9 jeux. Le tout : 2 500 F. **Michel DUTORDOIR, 11, place Gabriel Fauré, 91240 St Michel-sur-Orge. Tél. : 60.16.50.91.**

Vds console NINTENDO mars 90 + 7 jeux (castelvania, zelda, goonies 2 rush'n'attack, metal gear, megaman, super mario 2). Le tout : 1 800 F. **Alain PERRAULT, 7, avenue Général Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58.**

Vds console NEC (50 Hz) + jeux (splatters house, strange zone, dragon spirit, etc.) : 1 600 F. **Bertugli OLIVIER, route des Favières, 83200 Toulon. Tél. : 94.27.26.97.**

Vds console SEGA + 6 jeux (rastan, tennis, vigilante, rocry, black belt, hane on) : 1 200 F. Valeur : 2 100 F. Excellent état. Intéressant, non ? **Ludovic PLARD, 16, avenue du Général de Gaulle, 37360 Neville-Pont-Pierre. Tél. : 47.24.37.19 (le soir).**

Vds PC ENGINE + joypad doubleur + wonder boy 2 + gunhed + bloodywoolf : 1 700 F (à débattre). Vds FM melody maker sur ST : 5 500 F. **Jean-Michel FIERE, la Rouvière, bt E6 bd du Redon, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.47.52.**

Vds console ATARI LYNX + 4 jeux surf, bmx, skate, foot + 3 jeux blue lightening, electrocop, gauntlet encore sous garantie. Le tout : 1 800 F. **Gérard TOLEDO, 8, impasse des Œillets, 84300 Cavaillon.**

Vds SEGA 8 bits + pistolet + 3D + 20 jeux (double dragon + r-type + psycho-fox elct.). Prix : 5 755 F. Vendu : -45 % = 3 165,25 F. **Camille PESLE, 141, allée des Fresnes, 76530 La Bouille. Tél. : 35.18.12.95 (après 19 h).**

Vds console SEGA + 9 jeux (r-type, wonderboy 3, tennis ace...). Etat neuf. Manque 2 joypads. Valeur : + de 3 000 F. Vendu : 2 000 F avec joystick speedking. **Clyde DEBEULE, quartier Erc, 06380 Sospel. Tél. : 93.04.06.17.**

Vds console ATARI 2600 + manette + 5 jeux vendu 600 F. Pour console NINTENDO robot + jeu gyromite (peu servi) vendu : 500 F à débattre. **Jérôme BENOIST, 2, rue de Mauvais Ville, 61200 Argentan. Tél. : 33.36.61.96.**

Vds console NINTENDO + 10 jeux (track et field II, mario 1, mario 2...) Peut être vendu séparément. TBE. Déc. 89. **Alexis JACQUET, 25, rue de Montholon, bt C, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.64.75 (après 19 h).**

Vds console NINTENDO + 11 jeux en excellent état (zelda, mario, castle vania, tennis goonies 2...) Valeur : 4 500 F, vendue : 2 300 F !!! **Brian BUTTEWORTH, 7, allée des Capucines, 78450 Chavenay. Tél. : 30.54.43.39.**

Vds console SEGA luxe 2 ctrl pad + hang on + 11 jeux (shinobi, tennis ace space harrier 3D, etc.) + lunettes 3D. Prix : 5 000 F, cédée : 2 500 F. **Emmanuel RIGAUT, 2, rue du Pont-de-Bois, RSD le Bourgogne, 03400 Yzeure. Tél. : 70.46.35.96.**

Vds console SEGA 8 bits super état + manettes + control strick + rapid fire + thunder blade, golvellios, hang on after burner, spy vs spy. Prix : 950 F !!! **Vincent TRAN DINH, 15, rue Maurice Cœuret Notre Dame de l'Isle, 27940 Aubevoye. Tél. : 32.52.07.66.**

Vds console NEC + 2 jeux (encore sous garantie) + carte d'échange. Valeur : 2 700 F, cédé : 1 500 F. **Vincent LIESSE, 2, rue Vincent d'Indy, 94000 Créteil.**

Urgent ! Vds console SEGA 8 bits + 1 manette + 4 jeux + hang on TBE. Prix : 1 000 F. **Yacine IDRISS, 54, place Georges Lyssandre, 93140 Bondy. Tél. : 48.49.14.32.**

Affaire. Vds console SEGA + light phaser + lunettes 3D + 2 manettes spéciales (konix et sega) + 15 jeux (rambo 3, rocky, golvélius, etc.) Prix : 2 500 F. **Frédéric TCHIKNAVORIAN, 10, chemin de la Bédoule, 13240 Septèmes-les-Vallons. Tél. : 91.51.75.14.**

Vds console SEGA quec 4 jeux (pro wresthing, secret, commando, r-type, zillion) ou échange contre console NINTENDO. Vendu : 1 100F. **Nordine ZAIDI, 66, route de Saint Leu, 93430 Villetaneuse. Tél. : 48.21.94.95.**

Vds console SEGA + 2 joyst. + 1 manette + 11 jeux (alex kidd 1 et 2, lord of the sword, tunder blade...) + revues. Valeur en avril 90 : 4 000 F. Vds : 1 800 F. **Yannick BONDUELLE, 19, rue Poncelet, 75017 Paris. Tél. : 43.80.18.02.**

Vds console NINTENDO 500 F + super mario 2, wizard and warriors, kid icarius castlevania à 200 F l'un. Mega man à 300 F ou le tout à 1 500 F + zelda. **Grégory CHAREYRE, avenue de la Promenade, 24570 le Lardin St Lazare. Tél. : 53.50.47.73.**

Vds console NEC + 9 jeux + CD-ROM + 2 jeux + 2 transformateurs. Valeur : 8 500 F. Vendu : 6 000F avec les frais de port. **Cyril LECUYER, 4, avenue de Beaucaire, 30300 Jonquière Saint Vincent. Tél. : 66.74.42.42 (uniquement après 20 h).**

Stop affaire ! Vds console SEGA 8 bits + 3 joysticks + 14 jeux (secret command, phantasy star, etc.) TBE. Valeur : 4 800 F. Vendu : 1 990 F. Urgent. **Olivier LEROY, 6164, rue Principale le Coudray-sur-Thelle, 60790 Valdampierre. Tél. : 44.81.21.27.**

Vds NINTENDO en très bon état + 2 jeux (super mario 1 et popeye). Le tout : 650 F. **Mickaël DEVILLERS, 52, rue Danièle Casanova, 51430 Tinqueux. Tél. : 26.84.03.64.**

Vds NEC 50 Hz (30/4/90) = 1 100 F. Vds également jeux : son son 2 = 220 F, vigilante = 250 F, shinobi = 300 F, formation soccer = 300 F. Le tout : 2 000 F. c. + j. **Julien DUPASQUIER, 43, chemin du Plat, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.01.36.**

Dement ! Vds console SEGA (mastersys) + pistolet + 2 manettes + 7 jeux. Valeurs : 2 700 F (shinobi, afterburner, blackbelt, great volley, rocky, hang, safari. Cédé : 1 300 F. **Gilles LANNI, 55, avenue du Coudon, 83210 la Farlède. Tél. : 94.48.77.16 (à partir de 19 h).**

Vds SEGA + pistolet + 6 jeux dont Y'S (425 F). Le tout pour 1 200 F (3 manettes inclues) dans la région de Lille. **Jérémie ALLAYS, 54, avenue de Jussieu, 59130 Lambersart. Tél. : 20.74.94.82.**

Vds NEC SUPER GRAFX neuve + 2 jeux : grand zort et tiger heli. Le tout sous garantie + factures : 2 500 F. RS. Urgent ! **Thomas DUBOURG, 13, rue Joseph Bosl, 31000 Toulouse. Tél. : 61.62.02.54.**

Vds console SEGA + 3 jeux (shinobi, kenseiden, capitain silver). Le tout : 900 F ou séparé. **Nadjy NACKNA, 253, cours Galiéni la Virginienne C306, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.51.48.18.**

Vds NINTENDO (noël 89) + robot + pistolet + 2 cassettes (duckhunt + gyromite) + 2 joy = 1 200 F. Nombreuses cassettes à 280 F l'une (rygar, dragon ball, etc.) **Antoine BELEKIAN, 5, les Terrasses de l'Isère, 26300 Pizançon Bourg-de-Péage (Drôme). Tél. : 75.02.37.37.**

Vds SEGA 8 bits avec 16 jeux. Prix à débattre. Possibilité de vente avec moniteur !!! **Jean-François MORISSE, 35, rue de la Bruyère, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.41.09.33.**

Vds SEGA 8 bits + phaser + lunette 3D + 17 jeux. Prix : 2 250 F. **Christophe GODDARD, le Grand Pré, 38650 Sinard. Tél. : 76.34.08.48 (après 19 h).**

Vds console NINTENDO presque neuve avec trois jeux : trojan, hicehockey, super mario bros 1. Prix : 1 340 F. Cédé à 1 200 F. **Saïd HOUAS, 3, rue des Annonciades, 78250 Meulan bt C1.**

Vds console NIENTENDO 12/89 + carton + 3 joysticks (nipro) + 4 jeux (topgun, mario, castelvania, tiger-heli) + revues + abonnement : 1 400 F, prix à discuter. **Jérôme PETIT, 17, rue de la Chalosse, 64000 Pau.**

Vds console SEGA + control stick + 1 jeu (shinobi, kenseiden, thunder blade, timesoldier) 900 F. Jeux à 250 F l'un sauf golden axe, galaxy : 300 F. **Nicolas VIROULAUD, 23, rue d'Angoulême, 16290 Hiersac. Tél. : 45.96.94.81.**

Vds console NINTENDO avec robot, pistolet et jeux encore sous garantie. Vendue : 1 500 F ou moins. Urgent. **Nicolas SCHULZ, 32 bis, rue Chazière, 69004 Lyon. Tél. : 78.30.59.08.**

Vds console SEGA + 4 manettes (konix, control stick...) + 13 des meilleurs jeux. Valeur : 5 000 F, c'est vendu : 2 300 F. Alors... dépêchez-vous !!! **David MALLET, 12, rue du Chabry, 63360 Saint Beauzire. Tél. : 73.33.90.75.**

Vds console SEGA MS + 7 jeux dont (ghosbuster, space harrier, choplifter). Etat neuf. Le tout à : 1 050 F. Prix neuf : 2 150 F. **Fabien ROY, 4, rue Paul Doumer, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.65.56.29.**

Vds console SEGA 1989 + pistolet + 3 joysticks + 20 jeux (miracle warrior, double dragon, r-type, wonderboy 1, 2, 3, etc.) 3 500 F à débattre. **Sébastien GU'ERIN, 33, rue des Pommiers, 45000 Orléans. Tél. : 38.84.31.48.**

Vds console SEGA + 2 manettes + 12 jeux dont (Y'S, spellcaster, rampage...). Le prix : 3 000 F (valeur réelle : 3 987 F). **Jérôme CHAUDUN, 13, rue des Vignes Brette-les-Pins, 72250 Parigné l'Evêque. Tél. : 43.75.84.64.**

Vds console NINTENDO + 6 jeux (mario 1, mario 2, zelda...) : 1 300 F. **Yves BERTRANO, 39, rue Jean-Jaurès, 03150 Varennes-sur-Allier. Tél. : 70.45.29.90.**

Vds NINTENDO + manette nes max + 12 supers jeux : zelda I et II, mario II... En très bon état. Valeur : 5 600 F. Cédé : 3 150 F sur région Toulousaine. **Julien ELLIE, 34, rue des violettes Fonsegrives, 31130 Quint. Tél. : 61.24.32.26.**

Urgent ! Vds console SEGA 8 bits + 2 joysticks + 8 jeux (altered beast r-type, etc.) Valeur : 2 700 F. Vendu : 2 000 F à débattre dans la région 59. **Stéphane DUMORTIER, 117, rue de la Forgette, 59960 Neuville-en-Ferrain. Tél. : 20.76.88.58.**

Vds console NINTENDO + 7 jeux (legende of zelda, punch out...) + 2 joysticks : 1 000 F ou console avec 1 jeu : 400 F. Vds jeux séparément. **Guillaume PELGE, 22, av. Semard, 95250 Beauchamp. Tél. : 39.95.20.43 (avant 19 h).**

Vds console SEGA 8 bits avec 30 cassettes de jeux. Vente séparée possible. Cassette de 50 à 90 F ou échange contre cassettes 16 bits. **LAURENT, 75020 Paris. Tél. : 43.58.18.48.**

Vds console NINTENDO + light phaser + 8 jeux (super mario bros 1 et 2, duck hunt, pro wrestling, etc.) Le tout : 1 800 F. **Philippe GOULET, 54, rue du Longuedoc, 78450 Villepreux. Tél. : 34.62.48.68.**

Vds console PC-ENGINE parfait état (garantie) + 2 jeux (dragon spirit, honey sky). Prix exceptionnel : 1 400 F !!! Alors... contactez-moi vite ! **Yannick BERTHELEMY, 11, rue Claude Debussy, 95300 Pontoisse. Tél. : 30.38.56.24.**

Vds NINTENDO + TB jeux (punch out, zelda 2, super mario bross 2). Etat neuf. Prix réel : 2 000 F. Vendu : 1 400 F. Acheté en novembre 89 peu servi. **Jean-Noël FICHEUX, 17, rue de Paris, 62121 Achiet le Grand (Pas-de-Calais). Tél. : 21.07.15.53.**

Vds console SEGA + r-type + zillion II + great basket ball + 2 manettes. Le tout à : 700 F. **Mickaël CHEKROUN, 6, bd Pablo Picasso, 94000 Créteil. Tél. : 43.99.16.49.**

Vds console NEC + 4 jeux à 1 500 F et Lynx + bleu lightning à 1 000 F. Vds aussi jeux SEGA 16 bits entre 200 et 250 F et jeux game boy à 125 F. **Bernard TRAN, 119, rue de Flandre bâtiment Hainaut, 75019 Paris. Tél. : 40.36.28.16.**

Vds avec regrets ma console NINTENDO (Noël 1989) avec phaser, robot, 8 jeux (punch out, trak and fild III...) Valeur : 3 800 F, cédé cadeau : 2 000 F. **Lionel FAUQUIER, 30, rue Alphonse Daudet. Tél. : 66.38.21.68.**

Vds PC ENGINE sous garantie + 6 jeux : r-type 1 (18, vigilante (18), PC kid (18), chase hq (17), new zeal. storie (17) et formation football 2 500 F. Jeu 250 F. **Frédéric VOLKER, 3, cité Martignac, 75007 Paris. Tél. : 45.55.05.75.**

Vds console NINTENDO + zapper + 6 jeux (simon's quest, wizards' n'warriors, etc.) Le tout en TBE. Prix : 2 000 F à débattre. **David ESPANOL, 3, rue du 14-juillet, 93310 le Pré-Saint-Gervais. Tél. : 48.46.03.98.**

Vds NIENTENDO + zapper + track & field 2 TBE. Ach. le 30-03-90 : 800 F. Duck hunt + super mario I. **64, avenue Jacques Duhamel. Tél. : 84.82.23.37, 39100 Dole.**

Vds console SEGA + 2 manettes + moniteur écran vert (monochrome) + jeux (shinobi, wonder boy...). Valeur (avec jeux) : 3 200 F. Vendu : 2 000 F. **Mathieu BILLART, 52, rue Alexandre Hento, 51100 Reims. Tél. : 26.47.38.49.**

Vds console SEGA + pistolet + 10 jeux (double dragon, golden axe...) Excellent état. Valeur + 3 500 F. Vendu : 1 800 F à débattre ! **Gaël BURON, 17, rue St Eloi Poevilly, 80240 Roisel. Tél. : 23.66.48.29.**

Attention ! Vds console NINTENDO + 2 manettes + super mario bros + track and field 2. Très bon état. Valeur réelle : 1 790 F. Vendu 790 F. **Aziz LEDIG, 8, rue Vasco de Gama, 75015 Paris. Tél. : 45.94.57.60.**

Vds console SEGA 16 bits avec 5 jeux : final blow, ghools & ghost, rambo 3, alex kid, baskett ball. Le tout pour 3 000 F. Vds aussi AMIGA. **Xavier VINCELOT, 16, rue A. Antonini. Tél. : 47.30.09.87.**

Vds console NINTENDO + 2 manettes + câble PERITEL + 7 jeux (metro), simon's quest-rc pro am-goonies 2, kung fu-super mario I). Prix : 2 000 F. **Stéphane GRAFFIN, 218, avenue du Général de Gaulle, 94170 le Perreux. Tél. : 48.72.68.50.**

Vds console SEGA + 4 jeux (ninja, rocky, tunderblada, hang-on) + 2 manettes : 900 F. **Joe AUDEN, 65700 Cascazères. Tél. : 62.96.90.58.**

Vds console SEGA avec 13 jeux 3D glasses + 3 control

pad + speed king et abonnement club. Le tout en TBE pour 2 700 F. **Sébastien GILBERT, 3, rue Henri 4, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : 69.09.74.46.**

Vds PC ENGINE + CD ROM + 8 jeux. Valeur : 7 000 F. Vendu : 3 500 F. Vds aussi lynx + 3 jeux : 1 200 F. Recherche également revues japonaises. **Christophe VALTIER, 2 bis, rue du Vert Bois, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.98.42.**

Vds jeux NINTENDO kid icarus, gradius, zelda I. Prix : 400 F. Urgent. **Benoît LEFEVRE, 4, rue Neuve-Mondrepuis, 02500 Hirsont. Tél. : 23.58.10.57.**

Vds jeux sur console SEGA : wonder boy I, II, III, penguin land, zillon II, kung fu kid, cloud master, quartet, speel caster, captain silver, psycho fox 150 F l'1. **Cédric JOUQUAND, 52, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : 42.39.16.47.**

Vds jeux NINTENDO : urban champion, goonies II, gradius avec codes : 180 F pièce, 320 F la paire, 460 F les trois. **Thibault BÈGIN, hôpital général de Trouville-sur-Mer cp : 14360Tél. : 31.88.52.27.**

Vds nbx jeux NINTENDO et NEC PC engine (cd Room aussi) entre 150 et 250 F. **Raphaël PIQU'EE, 113-115, avenue Clémenceau, rés. Champollion, 77100 Meaux. Tél. : 64.33.23.19.**

Vds jeux sur NINTENDO entre 160 et 260 F : zelda, track & field 2, sbm gradius, top gun, etc. + adaptateur japonais + robocop. Paris uniquement. **Bao Lang DO TRI, 23, villa d'Este, 75013 Paris. Tél. : 45.82.65.20.**

Vds jeux NINTENDO : goonies 2, mario 2, super mario bros. De 240 à 250 F. **Arnaud M'ERABET, Résidence les Barbières, 38670 Chasse-sur-Rhône. Tél. : 74.84.56.31.**

Vds sur NINTENDO : punch out, tennis, kung fu, matrio bro, soccer, trojan, section z, ghostn' goblins, ikari, gradius, pro am dc 100 à 300 F. **Stéphane CLERC, 10, rue de la Gare, 38610 Gièeret. Tél. : 76.89.37.25.**

Vds 1 jeu SEGA 150 F acheté le 20/06/90 (ghost house). **Jean-Philippe MENGUY, Kermenou Plouguiel, 22220 Treguier. Tél. : 96.92.36.83.**

Vds ou échange jeu pr console NINTENDO : super mario 1, trojan. Prix : 150 F. Pour plus de renseignement : **Arnaud DEWALE, rue de la Forge Coudekerque Village. Tél. : 28.64.93.13.**

Vds jeux sur console NEC et SEGA megadrive. 20 cartes et lasers sur NEC. Achète fighting street ou échange. **Damien FALIPH, le Serpolet 2, rue Paul Eluard, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.45.35.**

Vds pour NEC : heavy unit, gunhed, tiger heli, side arms, tiger roard, vigilante, son son 2, nectaris et 4 cd-ROM de 200 à 400 F. **Vincent LHEUR, 19 bis, avenue Aristide Briand, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : 43.00.40.71.**

Vds jeux sur NINTENDO : kid ikarus (+ code) 215 F et super mario bros 1 : 185 F ou échangés (contre mega M, ice h. wizzard w., soccer, man. nes., etc.). **Renaud WEBER, 19, rue de Lutterbach, 68120 Richwiller. Tél. : 89.51.11.57.**

Vds jeux SEGA coky dynamite dux, vigilante missile, defense 3D 200 F l'unité ou 650 F le tout. Achète jeux 100 F. **Benoît CHARRETTOUR, 41, rue de Cornouaille, 29170 Fouesnant. Tél. : 98.56.59.84.**

Vds jeux NINTENDO super mario (200 F), mario 2 (280 F), zelda II (300 F), robowarrior (200 F), rush'n attack (240 F), castlevania wizard kung fu, etc. **Laurent LAUBIGNAT, 44, avenue de la Victoire, 85330 Noirmouiser-en-L'île. Tél. : 51.39.19.21.**

Vds ou échange pour NINTENDO (rush'n attack : 300 F + mario 2 : 300 F) et (le zappeur : 250 F + hogan's halley : 250 F. Valeur réelle : 300 et 330 F). Le tout TBE. **Vincent DEMANTK'E, 13, rue de la Caille, 28260 Anet. Tél. : 37.41.47.06.**

Vds cartouches SEGA : shinobi : 150 F wonder boy : 150 F, alex kid 2 : 200 F, rampage : 120 F ou le tout : 600 F. **Ludwig LAIR, Le Plessis Meriot, 10400 Nogent-sur-Seine. Tél. : 25.39.79.43.**

Vds jeux SEGA (d. dragon, shibobi, golvellius, rastan, altered B.) 150 F chaque jeu. R-type, golden axe : 200 F l'un. Les 7 jeux : 900 F. Speed king : 80 F. **Christophe LANGLOIS, 82, bd Carnot, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 30.94.27.95.**

Vds pour SEGA pist + 5 jeux (rambo 3, gangster, etc.) 600 F et 7 jeux de 100 à 200 F (dinamite dux, altered beast, zillion). **Xavier CASSAGNE, 58, rue Fleury Prudhom, 13200 Arles. Tél. : 90.96.39.59.**

Vds jeux SEGA nombreux hits (spell caster, black belt, goll vellius, etc.) 150 F (vente sur Paris uniquement). **Jérôme FARINA, 62, rue de la Roche Foucauld, 75009 Paris. Tél. : 42.80.06.04 (après 19 h).**

Stop ! Vds jeux NEC : heavy unit tiger road = 500 F les 2. Vente séparée possible. **Stéphane CHOUKROUN, 16, av. Léon Blum 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.78.95.03.**

Vds jeux SEGA 8 bits : 1 super pack de 5 hits : shinobi + vigilante + galaxy force + tennis ace et time soldiers les 5 uniquement cédés 995 F ! Génial ! **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeim Lambersart, 59130. Tél. : 20.92.63.77 (après 18 h). Merci.**

Vds pour NINTENDO super mario bros 1 donkey kong 3 et the legend of zelda 2 et goonies 2 avec possibilité d'échange. Téléphonez-moi !!! **Nicolas MENARD, 70, chemin des Coteaux, 99300 Pontoise. Tél. : 30.38.93.48.**

Vds sur NINTENDO : goonies 2, life force, rush'n attack, castlevania, kong classics, ice glimber, gradius : 200 à 250 F pièce. **Antonio BON, 350, av. de Recklinghausen, 59500 Douai. Tél. : 27.96.31.20.**

Vds Joypad pour MEGADRIVE pouvant aussi fonctionner sur sms : 180 F. Echange ou achète jeux sur MEGADRIVE. Vds super real basket ball 250 F. **Laurent DUTEL, 28, rue Maréchal Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.02.89.**

Urgent ! NINTENDOMANIAQUE. Vds (TBE) section z : 150 F, excitebike : 120 F, solomonskey : 200 F, ghosts : 150 F, castlvania : 250 F ou le tout + adaptateur : 750 F. **Julien LAGRENEE, 79, rue docteur Jules Daspres, 83000 Toulon. Tél. : 94.91.46.80.**

Vds sur PC ENGINE space harrier. Prix : 250 F ou possibilité échange. Cherche armed force, spatter house ou autres. Faire offre. **Michaël FRANÇOIS, 32, rue Mario Capra apt 60, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.39.26.**

Vds CD ROM NEC + 4 jeux CD + 5 jeux cartes + joystick xe1-pro + joystick + tripleur + console NEC + Péritel. Le tout : 7 000 F (TTC !) **Gwendal FEUILLET, 59, rue St Antoine, 75004 Paris. Tél. : 48.04.37.62.**

Stop ! Vds LYNX + chip + lightning + gauntlet + calif : 1 300 F, game boy + batman + qix + golf + kwink + flipul + tetris + castle + fliper + asmik : 1 400 F, les 2 parf. état. **Patrick WILLEMS, 51 ter, boulevard Carnot, 78110 le Vésinet. Tél. : 39.76.42.62.**

DIVERS

Vds, TBE, impr. DMP2000 + papier : 90 F, synthétiseur vocal : 300 F. Scanner neuf : 700 F. **Olivier LANCELOT, 33, avenue des TUYAS, 92600 ASNIERES, Tél. 47.98.06.73 à partir de 17 h.**

Etudiant, vds calculatrice graphique CASIO FX-70006 (422 pas de programmation, 26 mémoires, tracé courbe, ligne) région Béziers. **Sébastien BORRAS, rue du Bouleau, 34710 Lespignan, Tél. 67.37.13.20.**

Vds Joystick Quickjoy 5, Etat neuf, jamais servi : cause, erreur d'achat. Prix : 200 F avec pile + frais de port gratuit. **Philippe LACROIX, „Le petit lieu„, 74550 PERRIGNIER, Tél. 50.72.43.48.**

Vds TANDY 1000, SL2 (PC) S12 KO lecteur 3,5 + Joystick + Desmake + Basic 3.2 + MS-DOS 3.3 sous gar. jusqu'à 1991. Val. : 11 000 F. Cédé à 8 000 F. **Richard TREMOULET, 50, rue des Géraniums 31400 Toulouse. Appeler après 8 h tous les jours, Tél. 61.32.19.15.**

Spectrum 128 K + 2 Péritel + K7 + livre, le tout TBE, Prix : 1 500 F. **Isabel FORTES, 4, rue de la Varenne, 77000 MELUN, Tél. 64.37.75.21.**

Vds Spectrum Zx 128 KO + 2 avec Joystick ainsi que 15 jeux (Gryzor, Robocop, Karnov, etc.) le tout en excellent état. Pour seulement 850 F. Urgent ! **Marc LUCIANI, 107, boulevard de Cessole, 06100 Nice, Tél. 93.98.53.92.**

Incroyable ! Des Dom-pubs à des prix fous ! A partir de 10 F : dessin, démos, copieurs, jeux, etc. demandez vite mon catalogue. **Rémy LACOUR, 157, rue de PREIZE, 10000 TROYES.**

MSX 2 Sanyo PHC 28 64 KB, plus docs, plus 2 cartouches jeux (ping pong) Konami, chefs Sony, cassettes). Prix : 450 F. **Nicolas REFUVEILLE, 32, rue de Cléry, 75002 PARIS, Tél. 42.36.23.98.**

Vds orig. Run the Gauntlet, Buggy boy, Led Storm, Terrorpods, Space-sport, Regenary Galactic Invasion, Thunder Cats, Insanity, Fight, Barbarian, 600 F. **Thomas BELLIARD, 7, rue Condé, 95160 Montmorency, Tél. 39.64.24.25.**

Vds imprimante Epson LX80 1980 + chargeur auto 100 feuilles + 4 rubans neufs, le tout, livré avec emballage d'origine 1 500 F TTC. **Olivier TABLEAU, 18, allée A. Renoir, 95560 Montsoult, Tél. 34.69.95.33 après 20 h.**

Vds MSR très bon état + 25 jeux + boîte de rangements + Joystick + manuel (écran couleur) Urgent. **Pascal PARISSE, SP 69466, 00539 ARMEES, Tél. 19.49.71.21.21.31.331.**

Vds carte EGA 800x600, 16 couleurs. Type Egamax de Prisma. Prix : 1 000 F + vds disks SP1/2, DF Haute densité, gde marque, 250 F, la boîte de 10. **Khoï Huynh-Dinh, 6, rue des Nénuphars, 78990 Elancourt, Tél. 30.50.34.26.**

MSX Hit-Bit 501 F (Sony) + Cube de Basic + nombreux jeux : Hyper-Rally, Hyper-Sports, Pyro-Man, Ultra-Chess, Minauture, Flypath 737, etc. Prix : 1 000 F. **Jean-Pierre GRANIER, 6, résidence du Mur du Parc, 78240 Chambourcy, Tél. 39.79.16.73.**

Vds ordinateur Exeltel 218 KO + ExelBasic + Exel-Mémoire + moniteur Monosynthétiseur vocal de 190 mots intégrés. Le tout 3 000 F à débattre. **Michael THARAUD, Cabaniers 24360 Piegut-pluvier, Tél. 53.56.54.06.**

Moniteur PC CGA + carte couleur + clavier (matériel NCR) TBE, 1 500 F. **Daniel LENOIR, 7, rue des Aulnes, 93600 AULNAY-SOUS-BOIS, Tél. 43.85.64.15.**

Vds PC/AT 286 VGA avec 1 mode RAM, Disk Dur 20 MEGA, écran couleur VGA, lecteur 1,2, MEGA, souris : 1 200 F et carte EGA 256 KO : 500 F. **Manuel KOCINBUISKA, 31, rue Isidore François, 80000 Amiens, Tél. 22.44.41.05.**

Cause double emploi, vds pour PC écran couleur CGA 1 000 F à prendre sur place. Rech. pour C64 Power Cartridge. Faire offre. **Thierry MACAIGNE, 31, allée Jules Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois, Tél. 43.30.65.93.**

Vds pour PC 5 1/4 jeux originaux : Capitaine Blood (100) + GREAT C (200) + INDX 500 (200) + MANOIR. MORT (150) ou le total à 500 F + Mode d'emploi. **Jean-Luc DOTHEE, Chemin des Bouères, 63430 PONT-DU-CHATEAU, Tél. 73.83.14.21.**

Vds pour Tandy PC ! Procédures Graphiques en Turbo Pascal 4 ou 5. Pour utiliser le mode 16 couleurs Tandy doc. + disk 155 F. (320-200 en 16 couleurs). **Laurent BROSSARD, 3, allée Richard WAGNER, 42000 St-Etienne, Tél. 77.74.29.73.**

Vds lecteur S 1/4 360 KO pour PC 2000, neuf + 20 disk. pour 900 F. Vds lecteur S 1/4 800 KO pour CPC 6128 + 3 disks pour 900 F. **Emmanuel BOUR, 28, avenue Erckmann Chatrian, 57800 Freyming-Merlebach, Tél. 87.04.68.68.**

Vds PC 10111 CBM 2' drives 5'1/4 + carte EGA 480 + carte Modem + nombreux logiciels Pro et jeux P : 4 500 F. **Jose DO VALLE, 18, av. Jean-Jaurès, 94220 Charentons, Tél. 43.53.11.28, après 19 H.**

Vds PC Engine + Correcteur de Coul. + Quintupleur + 3 joy : 1 300 F. Vds aussi 15 jeux : 200 F, pièce. Vds Lynx + 4 jeux Cal-Games, Blue... Gate, Af... : 2 000 F. **David BLANCHET, 7, rue Guérin, 77300 Fontainebleau, Tél. 64.22.67.93 après 18 H.**

Vds originaux sur PC, Disk 3 P 1/2 : Great Courts, Sim City, Rick Dangerous. Vds European Dream Disk 5 P 1/4. Entre 150 et 200 F. **Xavier BRAZ-ZOLOTTO, avenue du Vercors Le Gua, 38450 VIF.**

Vds Jeux PC 5 P 1/4 cause achat Atari (de 25 à 150 F le jeu). Jeux : Great Courts, Budokan, Ultimac, etc. **Xavier DESPUJOLS, 50, avenue du Port, 33740 ARES, Tél. 56.60.03.13 W.E.**

Vds Power PC et compatibles Street Sport 50 CC ER : 50 F, Action Service : 100 F et Colonel Bequest : 300 F. Tout neuf et en bon état, les 3 : 400 F. **Nicolas BOULET, 15, rue de Champradet, 63100 Clermont-Ferrand, Tél. 93.31.14.43.**

Vds Joystick pour PC et Compt Anko TBE, jamais servi, achète 150 F, vendu 120 F et vds Crazy Cars original 120 F (5' 1/4). **Alexis RANGEARD, 3, rue du Stade, 57170 Château Salins, Tél. 87.05.28.50.**

Vds jeu PC 5 1/4, Dr Dooms, Revengel, Mach3, TBE, entre 160 et 200 F. Ectromeplass, Simul foot, Italu 90, Player Manager, World Cup, Soccer 90...). **Roland HEDOUIN, 7, rue des 2 Frères, 78150 Le Chesnay, Tél. 39.55.90.27.**

Vds pour PC jeux avec emballages d'origine : Robocop (150 F) et Manoir de Mortevielle (250 F) ou 350 F les 2. **Bastien GRIFFOUL, Ecoles, 11200 St André de Roquelongue, Tél. 68.45.14.58 H.R.**

Vds nbreux jeux orig. avec leur boîte pour PC 5.25. Prix : 100 F l'un. Teenage Queen, Falcon, Compil., Force 5, Compil. Arcade, Collec. etc. **François BARBOT, 37, Hameau des Aubrèdes, 83480 Puget-sur-Argens, Tél. 94.45.29.17.**

Vds PC Comp Sanyo CGA 8Mhz, 640 KO + 2 manettes + mon coul. + nomb. orig. (Xenon 2, Nord et Sud, Populous...) Valeur : + de 10 000 F. Vendu : 4 500 F. **Ivan FAVERO, 50, rue Bobillot, 75013 PARIS. Contactez par courrier. Tél. 45.88.44.90.**

Sacrifié PCW 8256 excellent état ! ! Clavier + moniteur mono + imprimante + disques trait. de texte + Basic + Cobol + Turbo Pascal + 1 jeu... Le tout 3 000 F. **David MIRISOLA, 301, rue Delcambre, 59182 Montigny-en-Ostregent. Tél. 27.80.68.13.**

Vds (originaux) pour PC 5„ 1/4 : Bomber : 250 F + Sherman M4 : 150 F ou échange contre nouveauté ou simulateur de vol tel (Fig Combat Pilot...) **Philippe BOUVET, Basse Folie, 49220 Le lion d'Angers, Tél. 41.95.80.83.**

Vds carte accélératrice Tiny Turbo 286 pour PC, TBE, 1 600 F. **Philippe BARTON, 226, Chemin de la Madeleine, 04100 Manooque, Tél. 92.72.25.68.**

Vds originaux sur PC : Zak Mc Krak en Top secret, Gunship, 150 F, chacun ou 400 F les 3. TBE, notices fournies. **Vincent BERNAUD, 3b, avenue Georges Clemenceau, 51000 Reims, Tél. 26.05.00.52.**

Vds Tandy PC 1000 + moniteur 4 couleurs + Joystick + souris + 12 jeux + disk + system. exploitation + docu. infor. état neuf, 5 500 F. Offre exceptionnelle. **Cyrille GOYAUX, Res Eugénie Bat „C„, 6, rue Eugénie, 83400 Hyères-les-Palmiers, Tél. 94.65.99.19.**

Vds Compa IBM, PC, XT (250 %), 640 KO, disque dur, 20 MO, CGA, sans mon 2 drives, 200 disks : 4 000 F. Ech. 20 originaux Atari ST6. **Maurice THOREZ, 7, place des Tilleuls, 77176 Savigny, Tél. 64.41.06.42.**

Chercherez-vous un PC ? Vds un PC XT Turbo avec Mon. CGA et disque dur 20 M avec jeux, imprim. et Symphony + disques 6 500 F, 2 lect. 5 1/4. **Joël CORCESSIM, 59, rue de Montaigu, 78240 Chambourcy (Yvelines) Tél. 39.19.34.99.**

Vds Tandy 1000 Ex (PC) + moniteur Mono 256 KO de mémoire + 1 lecteur 5„ 1/4 + Joystick. Prix : 2 500 F. **Ludovic DEVAUX, 6, rue Raymond DUFLO, „La Clérette„, Imm. Béarn, 76150 Maromme, Tél. 35.75.68.10.**

Vds PC 1640 DD ECD EGA état neuf encore sous garantie + manette neuve + jeux originaux + utilitaires. (Valeur 15 000 F). **Frédéric CAMBON, 39 bis, rue des Aqueducs, 69005 Lyon, Tél. 78.36.01.49.**

Vds pour PC : Maya, North & South, 200M, Indy, Avent. Dark Century, Graphic Studio, Populous : 180 F chacun + Populous Senery Disk : 60 F. **Thierry VILETTE, 1, avenue de l'Etang, 78320 Le Mesnil Saint-Denis, Tél. 34.61.05.88.**

Vds PCXT Samsung DD20 MO, Lec. 5,25, Ecran NEC multisync II, VGA & carte Paradise VGA + nbx util. & jeux. Valeur 21 000 F, cédé 10 000 F ! Etat neuf. **Jean-Yves RAP, 54, av. du RAY T2A Rés. Comte de Falicon, 06100 Nice, Tél. 93.52.43.55 après 19 H.**

Vds 2 Joyst. Speed King Konix 120 F chacun + jeux (A 320 ; le maître des âmes ; Full metal planète) 150 F, chacun pour PC compatibles 3 p. 1/2. **Laurent IRIGOYEN, 5 bis, rue du Professeur Calmette, 95600 Eaubonne, Tél. 34.16.33.31.**

Vds carte son Adlib 1 600 F, nbrx jeux originaux sur PC (liste sur demande) au format 5 1/4 et 3 1/2. **Nicolas ZUMBIEHL, 10, rue du Galtz, 68000 Colmar, Tél. 89.24.91.19.**

Vds Comp. IBM, PC, Drive 5 1/4 + disque dur 10 MO + jeux + kit de tél. + divers + monit. coul. + carte CGA ; sans le monit. 6500 avec 8 000 F. **Nicolas GERARD, 2, rue Salomon, 67200 Eckbolsheim, Tél. 88.78.77.60.**

Vds originaux IBM, PC. Possède Silent Service, Marche à l'Ombre, Budokan, Histoire d'Or. Pas cher ! **Cyril BEAUFRERE, 13, résidence Kessel, chemin de la citadelle, 69230 Saint-Genis Laval, Tél. 78.56.68.69.**

Vds PC 1640 simple-drive couleur EGA + souris, nbrx originaux, le tout, TBE, son prix : 7 500 F. Frais de port compris. **Alain BLONDEAU, 2, place de la République, 35300 Fougères, Tél. 99.94.27.47.**

Vds important lot de docs de jeux pour IBM, PC. **Stéphane FRADIN, Le bois Colin 85690 Notre-Dame-de-Monts.**

Vds lecteur SP 1/4 TOSHIBA pour AMSTRAD CPC : 1 000 F câbles inclus. **Jean-Jacques SCHOEPFER, 52, rue de la Ville, 67115 Plobsheim. Tél. : 88.98.52.90 (de 18 h à 20 h).**

Vds MSX 810 48 ko 32 ROM + 2 manettes + 4 cass. de basic + 5 jeux + MAGNE cass. (special inf) + prise PERITEL, audio vidéo : 2 700 F. **Xavier HACHAIR, résidence San Frensco bt 5, 20260 Calvi. Tél. : 95.65.22.81.**

Vds matériels pour XL : lect. D7 et K7 + très nbx jeux + livres avec progr. Jeux + K7 d'initiation av. basic + traball, etc. Pour + renseign. **Thnousalina PEN, 57, rue Pierre-Grange, 73290 La Motte-Seruolex. Tél. : 79.29.91.71.**

Vds NES + 7 jeux (mario 1 + gradius + dragon ball + ghost'n goblins, etc. Etat neuf. Valeur réelle : 3 000 F. Vendu : 1 500 F. **Rémy MULLER, 15, place du Souvenir Français, 57000 Metz. Tél. : 87.62.68.37.**

Vds jeux pour SPECTRUN SINCLAIR ZX : othello : 100 F, full throttle : 150 F, balle de match : 150 F, meteroids : 150 F, flag : 150 F. Raison double emploi. **Nicola DELACONDRE, 202, avenue Paul Santy, 69008 Lyon.**

Vds disk haute densité (1, 4 Mb) 3'5 25 F/disk. Annonce très sérieuse. **Jean-Yves LACROIX, 5, bd de Bulgarie, 35200 Rennes. Tél. : 99.50.99.88 (le week-end).**

Bricoleur vds doubleurs de joysticks pour AMIGA : 65 F pièce (frais d'envoi inclus). **GERARD. Tél. : 88.09.03.85 (après 18 h).**

Vds batterie électronique YAMAHA + matériel compris : 600 F. **Matthieu POIRIER, 40, chemin des Pervenches, Champs-sur-Marne. Tél. : 60.05.71.25 (après 18 h).**

Vds moniteur 1084 haute résolution plus bible de l'AMIGA plus trente-cinq magazines. Le tout en excellent état et sous garantie (janv. 90). Vendu : 1 500 F. **Eric KREMP-BOUILLIEZ, 41, troisième avenue, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.29.45.**

Vds synthétiseur numérique CASIO CZ 3000 : midi, 61 touches, 5 octaves, tone mix, key split, 16 voix, polyphonique & monophonique. Etat neuf : 2 500 F. **Philippe BUR, 12, impasse des Cevennes, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.52.10.**

Vds tuner télévision PRINTEL 629 : 450 F + antenne. **Gordan BEDIC, 26, rue Gaston Daguenet, 95100 Argenteuil. Tél. : 34.11.33.05.**

Vds système de composition musicale ADLIB comprenant logiciels + carte son pour PC. Prix : 1 500 F. **Nicolas ZUMBIEHL, 203, allée du bois Fleuri, 78830 Bullion. Tél. : 30.41.47.43.**

Vds imprimante PANASONIC KX-P 1081 compatible : ATARI, AMIGA PC. Prix : 1 500 F (se déplacer). **Christophe ROVILL'E, 5, rue du Château d'Eau, 34470 Perols. Tél. : 67.50.04.77.**

Vds ZX SPEC + RUN + 2 SINCLAIR + joy + jeux (arkanoid, gauntlet 1 & 2, combat school). Vds jeux pour 6128 (galactic conqueror, thunder blade). **Juilien COLLIER, 221, av. Jean-Jaurès Lyon. Tél. : 78.61.01.77.**

Vds écran couleur THOMSON TBE : 1 200 F (affaire à saisir). Réponse assurée. **Bruno TOUMI, 4, résidence du Hameau de la Tour, 13800 Istres.**

Urgent ! Vds carte moden + log. de com. + doc. : 1 100 F. Vds aussi joy. speed king pc sans carte : 110 F. A bientôt, j'espère... **Alain ROUILL'ERE, Roche d'Iré, 49440 Loiré. Tél. : 41.92.21.66.**

Vds PORTOFOLIO ATARI état neuf (4 mois). Prix : 1 500 F ou 1 000 F. **Nicolas GRAVELLE, Chevanceaux, 17210 Montlien-la-Garde. Tél. : 46.04.65.09.**

Vds SX 64 portable lecteur disqs écran couleur + 50 jeux drigins, 100 disqs power cardrige, 2 joys pro câble TV 5 M docs rangements etc. revisé : 4 500 F. **Bernard LEFEVBRE, 19, impasse Philippe Lebon, 62000 Dainville. Tél. : 21.71.46.91.**

Vds AMSTUS : un nouveau fanzine pour PC avec : club, cadeaux de 10 à 20 pgs, créé avec OCP, oxphord, etc. il coûte 3 t bs de 230 F !!! BBFrédéric BAZIN, 5, avenue des Pyramides, 77420 Champ. Tél. : 64.68.17.87.

Vds multiface (copieur de sauvegarde et plein d'autres choses). Prix : 400 F + notice, très peu servi. Prix à débattre. Me demander. **Christophe MAUME, rue du Praze, 41170 Mondoubleau. Tél. : 54.80.93.45.**

Vds EXL 100, couleur + jeux, cassettes vierges + magnétophone + 2 joysticks et clavier à infra-rouge. Vendu : 1 500 F à débattre. **Fabrice BOZONNET, 109, allée des Oiseaux, 01960 Péronas. Tél. : 74.21.34.09.**

Vds scanner à plat au format A4 de marque print technik (+ imprimante) : 3 500 F à débattre. Etat neuf, garantie 8 mois (valeur neuve : 5 000 F). **Eric LEMAITRE, 10, boulevard Voltaire, 92600 Asnières. Tél. : 47.91.10.31.**

Vds pour AMIGA 500 lecteur 31/2 60 F + deluxe paint II (original). **Marc PARVILLIER, 6, allée des Tulipes, 92000 Nanterre. Tél. : 47.84.94.39.**

Vds TV moniteur THOMSON 36 cm TBE garantie valable. Prix : 1 500 F. **Wei-Lon HSU, 17, rue Mathis, 75019 Paris. Tél. : 40.37.01.20.**

Vds STOS maestro + streplay 4 : 300 F... réalise toute bidouille : freeboot, câble hifi, montage d'un disk dur scsi interne ou externe, etc. **Nicolas LAMBERTON, 11, rue René Weill, 92210 Saint-Cloud.**

Vds Calculatrice H-P 28 S avec ses deux manuels en français + facture. Prix : 1 400 F. **Jean-Christophe GARBY, 140, bd Maxime Gorki, 94800 Villejuif. Tél. : 47.26.56.39 (après 20 h).**

Vds pour COMMODORE C64 imprimante STAR SG 10 C modem digitelec DTL 2000. Prix à débattre. **Pascale ROUGEAU, 32, rue de la Pépinière esc. C, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.34.04.07.**

Vds MSX PHILIPS NMS 8250 2 drives + imprimante NMS 1431 + moniteur couleur + log. intégré + jeux divers. **Jacques RELION, Bourg, 47430 Caumant-sur-Garonne. Tél. : 53.93.64.00.**

Vds manette : jeux + fighter sv 126 compatible ATARI. Prix : 120 F. **Mathieu BENICHOU, 36, avenue de Paris, 94300 Vincennes. Tél. : 43.74.52.21.**

Vds SPECTRUM 128 + 2 + 4 livres + nbx jeux + 1 joystick + prise péritel. TBE. **Denis CHEVAL, 30, rue de l'Orangerie, 777200 Torcy. Tél. : 60.05.14.21.**

Attention ! Vds manette de jeu quick shoot (100 F) ainsi que livres piscou, mickey parade et six compagnons (bibli verte). **Gilles THIERRY, le Fresne, 91280 St-Pierre-du-Perray. Tél. : 60.75.51.43.**

Vds écran 1084 sterec e.n. = 2 500 F + shadow of the beast + ghost busters 2. Prix à débattre. **Eric MAILLOT, 167, rue de la Poste, 60240 Jouy-sous-Thelle. Tél. : 44.84.48.94 (après 20 h).**

Vds imprimante DMP 2000 1 500 F et epson fx 85 1 700 F. laissez message si absent. **Patrick GERCHON, 301, av. de Fontainebleau, 94310 Thiais. Tél. : 46.87.23.15.**

Vds moniteur couleur PHILIPS sous garantie : 2 300 F + filtre optique professionnel compris, le moniteur est stéréo et en parfait état. **Pierre ABOU ROOSEILY, 5, boulevard Flandrin, 75116 Paris. Tél. : 45.04.08.94.**

Vds imprimante 24 aiguilles EPSON LQ 550 neuve sous garantie sept. 91 : 3 500 F. Vds aussi machine écrire trait. de texte BROTHER ax 45 : 3 500 F. **Marc ROZENBERG, 2, rue de l'Arboust, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.71.23.76.**

Vds imp. HEWLETT-PACKARD laser jet iip neuve cause incompatible. (07/90) : 12 000 F. **Christian Langlade, 3, résidence des Genets, 92600 Asnières. Tél. : 40.85.02.12.**

Vds imprimante STAR LC 10 couleur + papier + manuels + pieds + garantie. Achetée le 25 déc. 89 à 3 500 F. Vendue : 3 200 F à débattre + emballage TBE. **Paul DE HOMEM-CHRISTO, 26, rue des Renaudes, 75017 Paris. Tél. : 47.66.56.12.**

Vds câble pour jouer l'un contre l'autre, pour ATARI/AMIGA. juste : 2 ordinateurs et 2 TV et c'est parti. Valeur : 14,99 livres. Cédé 100 F. **Ludovic MICHAUD, 215, rue du Drakkar, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.60.17.49.**

Vds expander MULTITIMBRAL YAMAHA + éditeur 1 600 F. Table mixage marantz 4 entrées magnéto incorporé 900 F. Interface CGV péritel-antenne 400 F. **Christophe SANTAMARIA, 7, rue Léon Paulet, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.98.66.**

Vds imprimante DMP 2160 + câble. Prix : 1 000 F. **Philippe LONG, 36, rue de Rugby, 27000 Evreux. Tél. : 32.28.95.89.**

Vds EXELTEL + écran couleur + lect. K7 + elbasic + exel mémoire servant de minitel et répondeur téléphonique. Prix : 2 650 F. Le tout en TBE. **Séverine CATANANTE, 143, av. des Pins, 06250 Mougins. Tél. : 93.75.36.06.**

Vds imprimante SEIKOSHA GP 500 : 750 F puis vds lect. externe ATARI SF 354 : 550 F. **Nicolas PINGUET, 18, résidence La-Forêt, 95160 Montmorency. Tél. : 39.89.16.63.**

Vds pour PC moniteur coul. ega/cga 14,, pitch 0,31 sur socle plus carte graphique EGA/CGA. Le tout pour 2 500 F. A prendre sur place. **Claude DUPONT, 11 bis, cours Gershwin, 77185 Lognes. Tél. : 64.62.04.08.**

Vds 1 imprimante couleur + 5 rubans couleur et 1 noir, bon état. Valeur neuve : 5 900 F. Cédée à : 1 700 F. **Nicolas SCHINDELHELZ, 22 bis, rue des Gorges, CH-2740 Moutier Suisse. Tél. : 032.93.33.17.**

Vds pour ATARI disque dur MEGAFILE 30. Tout neuf TBE : 3 500 F. **Laurent GAYET METOIS, 67, bd Negrier, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.23.16.**

Vds cartouches pour MS X1 et 2 : nemesis 3 250 F, hydlide 2 250 F, knightmare 150 F. Le tout en TBE. **Gérard CORBEHEM, 23, rue Anatole France, 59282 Douchy-les-Mines. Tél. : 27.31.21.72.**

Vds imprimante STARLCION NB (cordon inclus) + feuilles + papier listing + jeu turboc up 944 (pour 52 ost) : 1 500 F. **Victor VILLOSLADA, 4, rue du Labyrinthe, 91350 Grigny. Tél. : 69.21.98.37.**

Vds digitaliseur AMAS (sampler + midi) goof, extension AS 01 512 k : 400 F le tout pour AMIGA à débattre. **Florent MOUTEILHET, 30, le Hameau du Grand Verger, 63670 Orcet. Tél. : 73.84.49.59.**

Vds moniteur PHILIPS CM 8832 + atari 520 stf + jeux, utilitaires, disquettes vierges, joystick, livres + manuel. Prix à débattre : 5 500 F. **Philippe BOSSAERT, 22, rue Henri Dunant, 59320 HauBourdin. Tél. : 20.38.60.96.**

Vds imprimante IMAGEWRITER 2 3 500 F, apple II C + joyst. + souris + chat mauve + écr. monochr. + logs + docs. Le tout : 3 000 F. **Jean-Yves ROTH, 9, rue de la Brinchotte, 76770 Houppeville. Tél. : 35.59.10.12.**

Vds lecteur D7 DD1 (TBE) + clavier CPC 464. Le tout : 1 500 F. Possibilité de vente séparée : lecteur D7 1 000 F et clavier 464 500 F, Faites-vite ! **Philippe GAUTIER, 5, avenue d'Eventard, 49500 Ségre. Tél. : 41.92.18.23.**

Vds ZX SPECTRUM + 2 avec nbx jeux + 1 manette 550 F. **Alexandre MANGIN, 11, rue Sylvain Simondan, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.99.35.**

Vds souris ATARI ST : 200 F, platine disk toshiba et dual (BE) : 400 F et 250 F, 800 xl (PERITEL) + lecteur K7 + 2 K7 : 350 F. Ach. cartouche ATARI. **Emmanuel DESMURS, 12, rue Maurice Berteaux, 91660 Mereville. Tél. : 64.95.10.35.**

Vds originaux : SCULPT 3D XL, 650 F, SCULPT 4D junior 690 F, jeux orig. F29, gunship, bomber, E. motion, Italy 90, warhead, 688 attack ! 150 F chaque. **Tony LEONE, 8, rue Ho-Chi-Min, 69200 Venissieux. Tél. : 78.76.37.68.**

Vds MSX SVI 728 + lect. cassette + nbx jeux (nemesis 2, F1 spirit, operation wolf, etc.). Prix : 750 F. **Vincent MEOC, 46, rue de Longjumeau, 91300 Massy. Tél. : 69.20.72.99 (après 19 h).**

Vds AT 286 + 1 Mo + DD 20 Mo + DK 1,2 Mo + moniteur couleur ega + souris + garantie jusqu'au 12/90 + DOS 4.01 + sprint : 12 000 F à débattre. **Thierry LARDOT, 45 bis, rue du chemin de fer, 91510 Lardy. Tél. : 64.56.48.59.**

Vds AT 386 20 MHz écran VGA 2 Mo RAM, disque dur 40 Mo, 2 lecteurs 5 1/4 3 1/2 cause double emploi. Prix d'achat : 18 000 F le 12-06-90. Vendu : 15 000 F. **Richard TRUONG, 1 bis, rue Bellavoine résidence les Eaux Vives esc 2, bt C, 78230 Le Pecq. Tél. : 34.51.17.69.**

Vds Exl 100 + moniteur mono + manettes infra + exten 16 ko + magnéto + 4 cartouches + 19 cassettes + 3 cassettes à super prog : 2 000 F. Vds 1 cassette 50 F. **Walter FILLON, route de St Sorlin, 69440 Mornant. Tél. : 78.44.01.94.**

Vds IBM PC avec 2 disk dur + lecteurs 3 1/2 et 5 1/4 extension de mémoire + turbo ET. Vds nombreux jeux séparément. **Nelson CHEN, 166, bd du Montparnasse, 75014 Paris (uniquement dans Paris). Tél. : 43.35.43.78.**

Vds PC XT 640 k, DD 20 Mo, 2 DR 5.2. Vds, éch. originaux pour ST (av, sim rôle, ref.). **Maurice DEZOTHEZ, 7, place des Tilleuls, 77176 Savigny. Tél. : 64.41.06.42.**

Vds PC compatible IBM + D. dur + lecteur 5.25 + écran couleur, CGA, EGA, VGA. TBE. Le tout pour 4 700 F (prix neuf : 15 600 F) ou échange contre ATARI ST. **Stéphane BERTRAND, 34, rue du Président Wilson, 78230 Le Pecq. Tél. : 39.76.85.23.**

Vds Euro PC SHNEIDER avec lect. 3,5 + lect. 5,25 + moniteur couleur + nbx disks. Etat neuf (déc. 89). Valeur : 8 500 F. Vendu : 6 500 F. **Nicolas CARSEL, 14, rue du 8 mai 45, 59111 Lieu-St-Amand. Tél. : 27.35.80.39.**

Vds PC XT turbo à 7,2 MHz, 640 ko, carte CGA, tandy 16 coul., son à 3 voies + 2 drives 5 1/4 et 3 1/2 + écran mono + joys + nbx news : 5 500 F. Valeur : 11 000 F. **Dominique REMY, les Barreaux Blan, 81700 Puylarens. Tél. : 63.75.24.80.**

Vds ZENITH PC avec DD 20 Mo, carte mult. mode CGA-/hercule, souris, écrans CGA et hercule, imprimante 80 colonnes. Le tout : 10 000 F. **Alain LABLANCHE, 35, rue Alexandre Ribot, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : (16) 44.55.59.20.**

Vds EPSON PC XT à 10 MHz + écran memorex EGA + carte EGA paradise + carte joyst. + carte copy (légale) option board + 640 ko RAM + lecteur 5 p 1/4 360 Ko : 6 800 F. **François-Xavier FULOP, 45, rue de la Muette, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 39.62.70.29.**

Vds PC COPAM 88 C unité centrale 2 drives 5 1/4 pouces avec disque dur 10 Mo + clavier détach. + moniteur monoch. orange + imp. 9 aiguil. : 5 000 F. **Michel CONTASSOT, 11, rue J. B. Semanaz, 93310 Le Pré-Saint-Gervais. Tél. : 48.43.75.82 (de 18 h à 20 h).**

Vds COMPATIBLE PC AT (16 MHz) + disk dur (20 Mo) + lecteur 5 p 1/4 (1,2 ko) & 3 p 1/2 (720 ko) + écran couleur EGA + imprimante couleur okimate 20 + 2 logiciels : 10 000 F. **Cédric JANSSENS, 2, rue des Marronniers, 92300 Levallois Perret. Tél. : 47.58.72.07.**

Vds comp. PC XT 8 MHz, 640 ko, écran EGA couleur, 2 drives, souris, joystick, jeux et utilitaires. Prix : 8 000 F. **Philippe BOUVET, Basse Folie, 49220 Le Lion d'Angers. Tél. : 41.95.80.83.**

Vds jeux aventures, simulation, stratégie et arcade sur PC 5.25 originaux (plus de 30 jeux). Liste sur demande sérieuse. Claude LAURENT, route de Cousancelles à Cousances-les-Forges, 55170 Ancerville. Tél. : 29.70.84.43.

Vds originaux pr comp. IBM : paladin, starflight 2, omega, drakkhen, populous, sorcerian, firezone, ultima trilogy. **Raphaël VANNEY, 5, terrasse des Reflets, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.74.87.23 (après 21 h).**

Vds 30 jx orig. PC 2 compat. val. nf : 4 000 F. Tout, cédé : 1 250 F franco port. (F?????-b.niner-roket ager-gunship). **Christophe. Tél. : 42.75.11.03.**

Vds sur PC jeux originaux (king quest 4, budokan, Indy 500, dark castle) sur grenoble uniquement. Cherche aussi contacts sur PC pour échange. **Bruno TRAPASSI, 26, avenue Malherbe, 38100 Grenoble. Tél. : 76.25.52.91.**

Vds ou échange disk de jeux format 5,, 1/4 pour IBM PC. Prix : 400 F les 25. Liste contre enveloppe timbrée. **Christian BAYON, 20 bis, rue d'Etigny, 64000 Pau.**

Vds originaux PC : indy 3 adv. le manoir de morteville : 120 F pièce. Le tout : 220 F. **Sébastien KAGAN, 5, allée de Loncarneau, 35700 Rennes. Tél. : 99.38.67.75.**

Vds pour PC écran + carte EGA hires + hercule. Définition 800x600/64 coul. Etat neuf encore sous garantie. Prix à débattre, moins de 3 000 F. **Eric ROLLOT, 4, rue Balzac, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : 30.55.52.32.**

Vds pour PC 3 1/2 colorado, karateka, une compil de 4 jeux, sherman M4 et pour PC 5 1/4 wind surf willy 100 F l'un sauf sherman et colorado 150 F l'un. **Nicolas KLAIN, 23, rue Jacques Hillairet, 75012 Paris. Tél. : 43.42.07.41.**

Vds jeux pour PC 3,5 : man dealers 120 F, compil (mgt + 500 ccgp + 5 apiens) 120 F, ultima V 150 F, pirates 130 F. Ou le tout pour 500 F. **Eric BENET, 75013 Paris. Tél. : 45.84.48.72.**

Vds adlib music synthetizer card pour PC + logiciel composition : 1 290 F. **Roland AMIOT, 32, rue du Banquiez, 75013 Paris. Tél. : 43.31.95.66.**

Vds jeux pour PC 1512 (indy arcade, knight force). Achetés 300 F chacun. Vendus 150 F l'un. TBE. Manette navigation vendue 85 F. **Sylvain PARDO, 1, rue de l'Hôtel de Ville, 42400 St Chamond. Tél. : 77.31.50.86.**

Renversant ! PC en 5 1/4. Vds plus de 100 jeux. De 20 à 200 F par jeu. Demandez la liste. Possède : E-montion/populous/king of the beach. **BOris MAGGIA, 9, av. Fr. Besson, 1217 Meyrin Genève (Suisse).**

Vds TILT 24 à 79 10 F pièce + MICRO NEWS 6 à 31 10 F pièce + hmm hebdo 84 à 171 5 F pièce (TBE) ou le tout : 1 000 F. **Stève SEBBAN, 50, rue de la Thibaudière, 69007 Lyon. Tél. : 72.73.08.22.**

Vds Tilts n° 59 et n° 79. Valeur réelle 500 F. Vendus 250 F. **Olivier GREBERT, 10, chemin de Fauquenthun, glominghem, 62120 Aire-sur-la-Lys. Tél. : 21.95.82.63.**

Vds environ 80 MAGS (50 TILTS, 15 GEM 4 ET divers) AMIGA, ATARI, etc. seulement 150 F port non compris. **AB FARMAIAN, Domaine du loup, Riou D, 06800 Cagnes-sur-Mer.**

Vds revue TILT nos 1 à 50. Prix : 600 F. Appelez jours et heures bureau. Seulement région parisienne. **Victor LUCAS. Tél. : 43.56.40.87.**

Vds livres neufs pour ATARI ST, le livre du GFA BASIC 3.5 : 100 F, le langage machine : 80 F, le grand livre de l'ATARI ST : 110 F. **Karl SIGISCAR, 9, clos Fleuri, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.22.69.**

Ventes de news ex : ivanohé new zeland story colgrado jumping jackson de 10 à 50 F et de 5 à 25 F pour les abonnés. Inscriptions à 25 F. **Christophe DEVYNCK, 20, rue Jacque Prévert résidence « Le Posquet », 59880 Saint Saulve. Tél. : 27.29.83.82.**

Vds soft ou échange F29 areat couwar edd space star blade et d'autres news. Vds free boat 32 F. **Claude TRANSLSER, 145, av. Général Leclerc, 10000 Troyes. Tél. : 25.80.31.11.**

Stop ! Vds jeux MSX1 ET 2 à prix génial avec remise. Plein de nouveautés. Catalogue sur simple demande. **Michaël GTZVKOWIZK, 10, rue d'Albi, résidence du Languedoc, 62320 Rouvroy.**

Vds originaux : populous, empire, dungean master, warship, bloodwich, paladin (+ scen.), F16 combat pilot, plantasic III, elite : 100 F chaque. (Réduction si plusieurs). **Jean-Pierre. Tél. : 43.58.22.61 (après 20 h).**

Vds jeux cart. ET K7 pour msx, échange jeux sur MEGA-DRIVE sur région marne uniquement. **Jérôme PERSON, 5, chemin de l'Armée, 51200 Chouilly. Tél. : 26.55.40.09.**

Vds jeux d'aventure king quest 3 avec manuel et boîte d'origine. Prix : 150 F (port compris). **Pierre BRUIN, 24, chemin des Vignes Bresson, 38320 Eybens. Tél. : 76.25.43.52.**

Vds SPECTRUM XZ + 2 + de 60 jeux TBE. Prix : 1 000 F. **Frédéric CHALAMEC, 2, allée des Eglantines. Tél. : 75.51.16.96.**

Vds jeu vidéo de café moon creste couleur TBE : 2 900 F. Vds flipper elect. devil dare TBE : 4 500 F. **Daniel CHAUVAUX, 11, rue Solférino, 94100 Saint-Maur. Tél. : 43.97.04.50.**

Vds super jeux sur spectrum poss : r-type, wonder boy... Téléphoner même dans un an. **Denis CABEAU, 80, rue des Primevères, 60110 Meru. Tél. : 44.22.28.52.**

Dément ! Vds dragon ninja 60 F et rambo 3 50 F ou les 2 : 100 F. Cherche aussi GFA BASIC pour 100 F (max.) et éditeur de son (200 F max.). **Xavier THO, 28, bd Garibaldi, 69170 Tarare. Tél. : 74.05.03.51.**

Vds raimbow island pour 100 F plus frais de port 30 F originaux ou échange contre maniac mansion. **Laurent IBANEZ, 11, avenue de Montolivet, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.03.36.**

Vds originaux paradox 3 neuf 3 500 F, carte kortex, ventura + jeux divers. Achète joysticks SEGA région paris. seulement s/facture. **Frank DEMOULLING, 12 bis, rue Charles Delescluze, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.63.71.41.**

Vds originaux pour IBM PC 5,, 1/4 indy 3 (aven.), colorado, r. dangerous, ghostbusters 2, willow 180 F chacun + Italy

90, 200 F ou le tout : 1 000 F. **Christophe HITTER, 8, rue de la Gare, 67250 Soultz-sous-Forêts. Tél. : 88.54.79.90.**

ACHATS

A 500 achète digitaliseur et lecteur externe. Ch. contact pour échanges de jeux dans Toulouse poss. 100 jeux et beaucoup d'astuces. **Laurent CAWCEL, 146, rue Louis Plana, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.84.68.**

Ach. digitaliseur son à un bon prix. Cherche aussi contact sympa et sérieux sur AMIGA. **Serge FROGERAIS, résidence « La Rive », bt C, 43 Amphion, 74500 Evian-les-Bains. Tél. : 50.70.01.68.**

AMIGA 1000. Cherche extention mémoire 512 k ou 1 Mo. Faire offres. **Francis INGRAND, 13, sentier des Jardins, 94240 Hay-les-Roses. Tél. : 46.63.32.26.**

Rech. compilateur GFA 3 et GFA 3.5 à bas prix (200-250 F). **Rodolphe MANGOU, Saint Philbert--des-Champs, 14130 Pont-le-Levêque. Tél. : 31.64.60.37.**

Ach. MSX 2 SONY hbf 700 F pour environ 2 000 F. Echange news et autres sur ST. **Jean-Christophe MERIC, 8, rue des Accacias, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.85.97.44.**

Ach. cartouches CBS COLECO et ATARI 2600. **Philippe LACROUTS, 36, rue de Picpus bt 1. Tél. : 43.45.28.77.**

Ach. pour A 500 lect. ext. df + ext. mémoire A 501 ou plus . Le tout peut être acheté séparément pour le prix, voire offre pas plus de 1 300 F. **Philippe BLANC, 19 bis, rue Rey Loras Le Billard, 69250 Neuville-sur-Saône. Tél. : 78.98.28.01.**

Rech. cartouche de jeux pour console ATARI 2600 en très bon état bas prix. **Patricia POUILLIEUTE, 15, allée de Vendée bt L3 appt 10, 80000 Amiens. Tél. : 22.52.29.59.**

Ch. pour AMSTRAD CPC 6128, discology 6.0 et D7 vierges 3,. SVP urgent ! **Olivier FOURNIER, la Piniade, 30120 Le Vigan. Tél. : 67.81.88.05 (heures repas).**

Ach. utilitaires et langages pour compatible PC 3,5 pouces. Envoyer liste. **Guy Belvire, Collines marseilleveyre bt A, 93, rue Floralia, 13008 Marseille.**

Ch. un moniteur couleur + une imprimante + des jeux pour un APPLE II E à des prix raisonnables ne disposant pas de beaucoup de moyens. **Regis VARTANIAN, 2, allée des Tilleuls, 78310 Maurepas (Yvelines). Tél. : 30.62.22.02.**

Ch. portable type CANON X07 ou TRS80 M100 ou HP 41. De 500 à 1 000 F. Vds AMSTRAD PC 1512 mono doubl. disk + softs : 3 000 F. **Filinto ROLA, 90000 Belfort. Tél. : 84.21.39.16 (après 19 h).**

Ch. pour C64 logiciel programmes traitement de texte, dessins, graphisme et souris. **Eric THOMASSIN, route de Villey St-Etienne, 54200 Toul. Tél. : 83.43.28.79 (après 19 h).**

Ach. CD ROM pour NEC ou jeux pour NEC. Faire offre ! **Gaël BURON, 17, rue St Eloi Poevilly, 80240 Roisel. Tél. : 23.66.48.29.**

Ach. pour TO7/70 imprimante lecteur disk moniteur et jeux. Faire offre valable sur matériel en bon état. Vds MSX phc28L et jeu. TTBE. Urgent. **Jérôme CHEVALIER, résidence St Blin-sur-Allée Rembrand, 95500 Gonesse.**

Pour ATARI 800 XL achète drive 1050 en état de marche 250 F prix max. ou en panne prix à débattre. **Gérard VEYRON, 54, auguste Renoir, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.30.39.**

Ach. ATARI 520 STF + mon. coul. 3 500 F maxi. Possible échange contre AMSTRAD CPC 6128 coul. nbx jeux + imp. **Clément FAVIER, chemin de Bressan, 13760 Saint-Cannat. Tél. : 42.50.60.24.**

Ach. ATARI 520 ST 1 800 F. Bon état. Merci d'avance. **Matrial CARTIER, 17, rue de Cochet, 91490 Moigny-sur-Ecole. Tél. : 64.98.08.81 (après 18 h).**

Cherche ATARI ST 520 avec lecteur DF prise PERITEL et souris. **Yohann BRIAND, 7, impasse Paul Nevo, 22600 Loudeac. Tél. : 96.28.32.87.**

Ach. COMMODORE drive 1541 + éventuellement jeux. **Patrick CHRETIEN, 35, hameau des 4 Saisons, les Estivales, 83220 le Pradet. Tél. : 91.21.17.80.**

Ach. revues TILT nos 22, 32, 34, 42, 43, 45, 48, 49, 50, 51 et TEO. Ach. jeux pr thomson en K7 geste d'artillac beach head aquanaute hms cobra krakout. **Pierre SABOURIN, Ecole, 69390 Alix. Tél. : 78.47.94.99.**

Salut les tiltomaniaques ! Ach. TILTS nos 70 et 79 pour 20 F. Les deux. Répondez-moi vite ! **Julien ROCHE-LESTONNAT, ses Barbey place André Meunier, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.92.82.11.**

Ach. TILT n° 64 à son prix réel (29 F). **Jean-Louis VIDAL, 30, rue Jules Chatenay, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.23.22.06.**

Ach. revues l'ATARIEN moitié prix. Recherche livre 101 jeux et trucs sur ATARI ed psi. **Charles POISSON, 3, place Pont-de-Vanves, 75014 Paris. Tél. : 45.39.60.95.**

Ach. console NINTENDO avec quelques K7 entre 500 et 600 F. Urgent. **David ALLOU, 91, allée des Lilas Bois Fleuri, 77410 Claye-Souilly. Tél. : 60.26.81.32.**

Ach. console NINTENDO + quelques jeux max. 450 F (Hte Savoie si poss.). **Alexandre ROUX, 4, allée des Aubepines, 74600 Seynod. Tél. : 50.69.03.07.**

Ach. PC ENGINE + 3 jeux ou NINTENDO + 8 jeux (mario 1 & 2, zelda...) pour 1 000 F. (Donne vidéopac avec + 2 jeux). **David HECQ, 517, rue de La Fontaine, 62110 Pas-de-Calais. Tél. : 21.75.53.89.**

Ach. cons. NEC supergrapx + jeux moins de 2 000 F en bon état. Vds jeux sega 8 bits 210 F maxi (golden axe, r-type,...) **Géoffrey GUIOT, 3, rue du 8 mai 45, 59111 Lieu-St-Amand. Tél. : 27.35.81.81.**

Ach. cons. ATARI Linx et joy. quicks hot qs 128 et SEGA sg commander d'occasion. Prix à discuter. Merci. **Thibaut VIAL, 13, allée des Bocages, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : 39.69.31.00.**

Ach. console SEGA 16 bits megadrive avec cassette (prix bas) ou échange contre 8 bits avec 30 cassettes et disques 33 et 45 tours vynil. **Laurent, 75020 Paris. Tél. : 43.58.18.48.**

APPLE 2C. Cherche prince of persia. Ach. PC-transpondeur et tablette graphique ou koala pad. Vds ATARI 2600 + 13 K7 + manettes : 300 F. **Stève MARTY, la Drèche, 81130 Cagnac-les-Mines.**

Ach. SEGA 8 bits. Cherche jeux (golden axe, alex kid, double dragon + oper wolf. Prix : de 100 à 175 F + ch. light phaser à 200 F. Merci d'avance. **Guillaume DELHAYE, 4, résidence les Courtils, 59144 Wargnies-les-Grand. Tél. : 27.49.78.42.**

Ach. à 100 F max. n'importe quel jeu SEGA sauf cloud master, shinobi, double dragon, alex kidd et alterd beast. **Jérémy LOMBARD, 1, chemin de Sainte-Colombe-la-Perroye, 06800 Gagnes-sur-Mer. Tél. : 93.20.97.06.**

Ach. jeux NEC entre 200 et 300 F. Cherche (PC kid, gunhead, tiger heli, tennis, bloody wolf, son son 2, city hunter, volley ball, side arms). **Frédéric PENNONT, 22, rue René Bouin, 93240 Stains. Tél. : 48.21.17.49.**

Ach. jx NINTENDO entre 200 et 250 F et revues NINTENDO. Vds goonies II : 200 F. Réponse assurée. Urgent ! Merci d'avance. **Morgan SCOTTEZ, 2, rue Robert Degon, 02170 Le Nouvion-en-Thierache. Tél. : 23.97.04.44.**

Ach. SEGA : jeux entre 100 et 200 F genre r-type, battle out run, wonder boy, world soccer etc. Achète aussi lunettes 3D pour moins 200 F. **Pierre RIPANI, 105, avenue Henri Barbusse, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.37.86.22.**

Ach. jeux SEGA (rocky, vigilante, chase hq, etc.) à prix raisonnable. **Flavien GUILLOT, 12, bd de la Planas, 06100 Nice. Tél. : 93.84.60.08.**

Ach. jeu dragon ball sur NIENTENDO. Merci d'avance. **Olivier JOLLY, 1, le Rivals Rouffiac, 81150 Marssac-sur-Tarn. Tél. : 63.54.51.62.**

Ach. jeux NEC core (tiger heli, vigilante dragon sprit ou shinobi) à 200 F pièce et vds ou échange paranoïd. **Sébastien DUGUET, 13 bis, rue Désiré Charton, 93100 Montreuil. Tél. : 48.59.06.56.**

Ach. pour AMIGA deluxe paint 3 à 350 F et jeux originaux à 80 F. Envoyer liste (pas sérieux s'abstenir). **Laurent BOUR, 28, rue Dedale, 91350 Grigny. Tél. : 69.45.53.06.**

Ach. logiciels originaux jeux et surtout utilitaires avec notice complète à bas prix pour AMIGA 500 et périphériques bon état. **Patrick ESCLAVARD, 36, rue Renée Peillon, 69700 Givors.**

Rech. sur A 500 tous originaux de jeux d'aventure. Achat rapide + solution totale ou partielle de castel master. **Claude STEVENARD, 29, av. du Gal de Gaulle, 91160 Longjumeau. Tél. : 64.54.90.62.**

Récent propriétaire d'un AMIGA 500, j'achète volontiers logiciels originaux ! Recherche particulièrement : pacmania, indy av. et zakmc fcais. **Romain ROSSI, Bois-Chapelle, 79 ch-1213 Onex (Suisse).**

Ach. xout blood money pour AMIGA 500 (avec notice). Prix maximum 100 F contre remboursement. **Alexandre ESQUENET, 90, rue de Belœil, 7990 Sirault (Belgique).**

Ach. jeux AMIGA : crazi car II powerdrome, buggy boy, fire and forget. Prix variant entre 100 et 200 F. Je paye port. **Olivier GODARD, 84, rue du Placieux, 54000 Nancy (France). Tél. : 83.40.69.00 (après 20 h).**

AStoooop ! Recherche (achat ou échange) colonial conquest sur AMIGA 5000. **Cyril RAMADIER, 59, rue Roger Salengro, 93270 Sevran. Tél. : 43.83.46.97.**

Ach. jeux sur AMIGA 500 news et autres moins de 150 F. Envoyer liste. **Sylvain BERNARD, 153, avenue Jean-Jaurès, 71230 Saint-Vallier. Tél. : 85.57.27.72.**

Débutant, ach. originaux sur A 5000 (boîte + notice en français) bon prix de préférence en Suisse. Envoyer liste ou tél. **Raoul VUFFRAY, 8, ch. du Chermiaux 1806 St Legier VD (Suisse). Tél. : 021.943.18.03 (après 19 h).**

Je cherche désespérément explora 2 sur PC 1640, lecteur 5,25,. **Pierre-Edmond SAGNE, Boutouyrie, 19150 Lagarde-Enval. Tél. : 55.27.16.45.**

Ach. meurtre à venise en bon état et à bas prix pour PC compatible. Merci d'avance (5, 1/4). **Thomas PAUMELIN, 15, rue des Alpes, 69510 Soucieu. Tél. : 78.05.52.77.**

PC 5 1/4. Cherche fantavision A moins de 300 F ou échange contre lug domaine public + joystick (+ carte) A - de 150 F. Aquitaine seulement. **Cyril AMELIN, Le Guitet, 47120 Levignac. Tél. : 53.83.82.24.**

Ach. originaux PC 5,25 : manoir de mortevielle, meurtre à venise, the cycles, hound of shadow 80 F pièce (port compris). **Yacine TADJINE, 7, rue de Lort, 744200 Thonon-les-Bains. Tél. : 50.71.33.55.**

Ach. sur PC ultima 2, 3 et 6 ; star flight 2, M1 tank platoon, silent service 2, knights of legend (originaux). **Stéphane FRADIN, le Bois Colin, 85690 Notre-Dame-de-Monts.**

Ach. jeux originaux sur 520 ste (envoyez-moi vos listes et vos prix). Réponse au plus offrant + 1 seul control pad SEGA. Prix à débattre. **Matthias KERVELLA, 48, rue Jules Valles, 76610 Le Havre BP 4067. Tél. : 35.51.62.89.**

Ach. originaux tout genre sur AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD et PC 40 F max. région amienoise uniquement. **Tél. : 22.09.53.79.**

Ach. jeux de foot à 50 F tout au plus le jeu. Envoyez-moi vos listes (pas sérieux s'abstenir) pour ATARI STF 520 disquette. **Olivier AGOSTI, 25, avenue Alphonse Daudet, 06130 Grasse. Tél. : 93.70.26.08.**

Ach. jeux en disk sur ATARI XL XE. Envoyer liste, svp ! Merci à tous et à tous les XL mens ! A bientôt ! **Pierre André BERTHAULT-MECA, 9, rue de la Tour, 75116 Paris.**

Ach. logiciels ST jeux : news tout genre. Vds ou échange multiface ST contre jeux. Vendu : 450 F (pokes, vies infin...) + notice, très bon état. **Jean-Louis COMBAREL, 6, cours des Girondins, 33500 Libourne.**

Recherche logiciel shangaï pour Atari ST 520 contre autres logiciels ou achat. **Eric BRAUN, 8, rue des Wallons, 75013 Paris. Tél. : 47.07.73.07.**

Ach.tout logiciel pour ATARI ST 1040. Paiement assuré sous 48 h. Listes bienvenues. **Philippe ROSSET, 88, av. de Lattre de Tassigny, 06400 Cannes.**

Cherche the great, giana, sisters sur ATARI mais aussi des démos. Merci d'avance. **Alexis WINGEIER, 14, rue du Morpoix, 45560 Saint-Denis-en-Val. Tél. : 38.76.83.06 (après 19 h).**

Rech. cassette INTELLIVISION MATTEL particulièrement attaque sous-marine et bataille de chars. **Michel FACHE, 6, rue de la Crayère, 51150 Condé-sur-Marne. Tél. : 26.67.99.89 (répondeur téléphonique).**

Ach. à bon prix softs : aliens 2 de activision pour CP 128/psycho de box-office software pour ATARI 520 STF. Faire offres. **Alain NGUYEN, 3, rue Henri Barbusse, 93300 Aubervilliers.**

Ach. kick off pour COMMODORE 64, disquette uniquement. Si possible avec notice d'utilisation bon prix. Bon état. **Yves FIRPION, 1 bis, boulevard Berthier, 75017 Paris. Tél. : 42.63.97.84.**

* Rercherche personne possédant MODEM C64 pour communiquer + achète news utilitaires, jeux. Recherche possesseur TANDY 102 por. **Jean-Charles FERDIA, 53, allée des Amandiers, 81000 Albi (Tarn).**

Ach. multiface 2 pour CPC (entre 175 et 225 F). Vds K7 CPC (news). Vds zx 81 et access., livres (à débattre). Vds câble de téléch. pour 40 F. **Thierry. Tél. : 40.98.00.71.**

Ach. pour 6128 kick off 2, tennis cup, beach volley, Italy 90, player manager, pinball magic, E-motion. Réponse assurée. **Jean-François HENNION, 48, rue du Moulin d'Ascq, 59493 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.91.79.14.**

Ach. news sur 6128 bas prix. Envoyer liste. **Jean-Claude LEFRANC, 53, rue de Beccles, 76650 Pt Couronne. Tél. : 35.67.31.34.**

Ach. jeux pour AMSTRAD 464 K7. Joindre liste et prix. Préférence Nord. **Benoît FREVIN, 3, clair Village, 59910 Bondues.**

Ach. jeux originaux à 40 F l'un envoyez-moi vos listes pour AMSTRAD 464 K7. **Peggy BRUGNEAUX, 7, rue Gaston Sauvage, 08200 Sedan.**

Rech. pour CPC 464 : total éclipse 2, dark side (de 10 à 60 F), un copieur performant ou multiface 2 + et tout jeu d'aventure. Urgent ! Merci. **Sébastien BIBARD, les Voûtes, 16250 Bessac. Tél. : 45.78.23.16.**

Ach. jeux pour THOMSON MO5 ou MO6. Prix intéressants (pas plus de 70 F). Envoyer listes. **Emmanuel ABDEL-AAL, le Mas des Moulins, 15, allées de Provence, 06110 le Cannet.**

Ach. logiciel d'astrologie pour THOMSON MO ou TO pour établissement de la carte du ciel (horoscope). **Denis TEMPE, 16, rue de la 1re Armée, 68240 Sigolsheim. Tél. : 89.47.19.46.**

Cherche A 500 compris entre 0 et 2 000 F maxi. Toutes propositions sont acceptées si bon état. Merci. **Youssef BOUY, 2074 cd Grignon, 73200 Albertville. Tél. : 79.37.18.79.**

Ach. AMIGA 500 + moniteur couleur + souris. Le tout en bon état. Prix : 3 000 F. **Laurent CHASTEL, 9, résidence de l'Orée-du-Bois, 78260 Achères. Tél. : 39.11.44.79 (après 19 h).**

Ach. AMIGA 500. Prix à débattre selon les périphériques (pays de Loire). **Pierre MENEU, le Petit Guinefolle, 53230 Cosse-le-Vivien. Tél. : 43.98.29.69.**

Ach. AMIGA 500 couleur ou 520 STE couleur. Etudie toutes propostions. Laissez message sur répondeur. Prix : 4 000 F maximum. **Frédéric OBELLIANNE, 54, rue des Bas Rogers, 92800 Puteaux. Tél. : 49.06.05.76.**

Ach. A 500 (2 000-2 500 F ou plus si il y a disk dur) version 1.3 + jeux + souris souhaités. Le tout en très bon état. Vds SEGA (8 bits) + APPLE 2E. **Olivier GARAUDE-BARBIER, 1-3, rue du Ballon, 93160 Noisy-le-Grand (France). Tél. : 43.05.04.76.**

Urgent, achète AMIGA 500 + moniteur (de préférence) à prix raisonnable dans la Sarthe (72) ou dans un département limitrophe. **Amael BOUGARD, 72270 le Printemps Mezeray. Tél. : 43.45.11.53.**

ECHANGES

Divers. Joysticks aux formes originales : nouveau catalogue (joy. Nintendo Game Boy : 35 F pièce). **Édouard GONCALVES, 23, rue de la Mouillelongue, 71200 Le Creusot. Tél. : 85.55.54.82.**

Amiga 500 recherche contact toute région. Réponse assurée. RC moniteur mono pour C 64, caméra bas prix même hors d'usage. **Didier PIGEON, 38, rue des Granges, 54600 Villers-les-Nancy. Tél. : 83.27.08.05.**

Echange hot-news sur Amiga. Possède nombreux contacts à l'étranger. Echanges rapides et sérieux. The Boss... Bye bye. **Julien GIRO, 24, Grande-Rue, 77120 La Celle-sur-Morin.**

Echange wargames, simulations, rôles sur PC 5,25. **Jean-Louis DEYRIS, 129, rés. Les Fougères. Tél. : 56.88.87.13.**

Cherche imprimante 9 ou 24 aiguilles à échanger contre nbrx softs originaux avec boîtes et notices pour Amiga 500. **Olivier DALECHAMPS, 5, rue du Pont-Saint-Come, 78250 Meulan. Tél. : 34.74.78.29 (dom.) 34.92.12.34 poste 7029 (bureau).**

Stop ! Atari ST échange softs (possède Sim. City, Fire Brimstone, Prophecy 1, Shadow Warriors, etc.). Recherche Canvas et Spack. **Boris VIGER, Hameau de Tigny, 73660 La Chapelle. Tél. : 79.83.12.52 (après 18 h).**

Atari ST recherche contacts rapides et sérieux pour éch. de jeux et utilitaires. Réponse assurée si liste jointe. Possède News. **Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre.**

Amigaman cherche contacts sur Paris et région parisienne, échange jeux, demos et utilitaires. **LUC. Tél. : 45.69.06.72.**

Echange ou vends Alex Kid in Miracle World, American pro Football, After Burner et Choplifter sur Sega 8 bits. **Vincent GONNOT, 8, place de la République, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.37.40.88.**

PC échange jeux et util. Possède Ghosts + Goblins, Speedway, Great Court, etc. + 80 jeux au total, renvoie liste + timbre. Réponse assurée. **Julian GARBACCIO, Columbia Palace, 11, avenue Princess Grace, 98000 Monte-Carlo, Monaco.**

Cyborg Hunter, The Ninja, Enduro Racer, Aztec Adventure, Ghost House, Double Dragon, Secret Command, Wonder Boy 2, Shinobi, Teddy Boy, Ount Run. **Jérôme MUCCIANTE, 58, rue Jean-Jaurès, 59179 Fenain. Tél. : 27.86.68.76.**

Cherche contacts sérieux sur Atari STE. **Gregory HENNEQUIN, 1, impasse des Francs-Tireurs, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.06.98.**

Cherche contacts sur 520 STF partout en France. Possède news. Petit rigolo s'abstenir. Ami belge, suisse bienvenu. **Eddie GOUILLARD, 119, rue de la Paix, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.72.81.99.**

Ech. CPC 464 mono + 15 jeux + joy + MP2F + console

Nintendo + 4 jeux + rob. + pistolet + 2 joys contre Atari 520 ST + souris + 10 jeux. **Sébastien MAURICE, 5, rue Helsinki, 93000 Bobigny. Tél. : 48.49.38.25.**

Ech. nbrx jeux et util. Poss. (Sincity, Projectil, Rotox, Spack). Envoyez vos listes. Cherche source et club dans 94. Vous avez lu, alors à vous de jouer. **Farouk AOUINI, 6, av. de la Commune de Paris, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.80.34.13.**

Vds ou échange jeux sur PC (Sherman M4, Karateka, Double Dragon 2, Moonwalker,Starflight, PC Hit, PC Hit 2). Cherche contacts sérieux. **Fabrice VOLF, 263, rue de la Libération, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : 60.60.64.71 (après 5 h).**

Amigacool(s) cherche(nt) contacts (pas de ventes, échanges seulement!) aux environs de Nœux, Béthune, Bully... **Olivier NEMPONT, 10, rue André-Gide, rés. A.-Camus, 62290 Nœux-les-Mines. Tél. : 21.02.29.06 (après 18 h 30).**

Cherche contact sympa pour Megatariman, minable s'abstenir. Envoyez vos listes, je peux me déplacer sur Paris et la région parisienne. **Néto LEREUIL, 24, cité du Colonel-Rozanof,91220 Brétigny-sur-Orge.**

Collectionneur de démos digitalisées, je fais appel à vous dans le monde entier. Echanges de jeux et programmes aussi sur Atari 520 STF. **Pascal DELEAU, 74, allée des Guerlettes, Les Escardines, 62215 Oye-Plage. Tél. : 21.35.87.02.**

Cherche contacts sérieux, rapides et durables sur ST pour échanges utilitaires et jeux. Delphine, viens me rejoindre! **Frédéric VENDAMME, 47, rue Lamendin, 62138 Douvrin. Tél. :21.40.90.02.**

Echange cassettes japonaises Nintendo (Contra, Super Contra, Robocop, Dragon Spirit, Twinbee 3). **Stéphane PHILIPPE, Saint-Cado, 56550 Belz. Tél. : 97.55.48.15.**

Attention aux C64 users, échange, achète tous progrs sur cette machine, utils, Olds and News et souhaite contacts étrangers (surtout belges). **DROOPY, 78, rue Miraumont, 80090 Amiens.**

Salut! Vieux débutant cherche échanges sympas et durables de softs et de news sur 520 STE (sur la région bretonne seulement). **Arnaud COLLETER, 6, allée de Molène-la-Trinité, 29280 Plouzané.**

Echange demos-intro et sources sur Amiga 500. Cherche Musics sur Sound Tracker. Jeux et disk pirates passez à l'annonce suivante. **Eric SCHULLER, 19, rue du Chevreuil, 67240 Bischwiller.**

Je possède un PC et un CPC, est prêt à échanger des jeux sur les 2 machines. Possède pas mal de news. **Franck BRAHIM (Minot), 7, square Paul-Lafargue, 91000 Evry. Tél. : 60.78.13.66.**

Cherche contact sur Atari 500. Poss. news comme Itali 90, Delux Paint 3, Shadow Beast et autres nouveautés. Débutant bienvenu, réponse assurée à 300 %. **Philippe TAVERNIER, 56, rue Fernand-Stassin, 59552 Courchelettes. Tél. : 27.92.96.16.**

Cherche contact pour Atari 520 STE. Réponse assurée à 100 %. Envoyez liste. Cherche toutes sortes de jeux. Arnaqueur s'abstenir. **Olivier CADART, 20, boulevard Carpeaux, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.33.46.26.**

Cherche contact sur PC et comp. Poss. nbrx jeux et utils. Env. liste ou téléphonez. Réponse assurée. **Florent LUBERNE, 59 ter, avenue du Point-du-Jour, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.23.96.**

Recherche correspondant. Possède news : Colorado, Starblade, etc. Sur Atari STE uniquement. **Jean-Michel MAURER, 30, rue de Suzange, 57290 Seremange.**

Echange, vends ou achète news sur ST. Possède Italy 90, Ivanhoe, Player Manager, Black Tiger. Cherche F29, TV Basket, Sh. Warrior, Kickoff 2, Turric. **Samir MESTARI, 39, avenue Joseph-Antoine, 92700 Colombes. Tél. : 47.82.19.68.**

Vous aimez la musique? Moi aussi. Je cherche des contacts pour échanger des démos sur C64. Merci de votre réponse. A bientôt. **Jean-Laurent LEMAIRE, 14, avenue du 11-Novembre, 60140 Liancourt. Tél. : 44.73.55.95 (après les vacances, le week-end).**

Atari 520 STE/ST débutant sur Atari cherche personne sympa pour échanges de jeux. Merci beaucoup. **Gregory TARAVELLA, 12, rue des Mésanges, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : 47.06.67.54.**

Salut! Cherche contact sympa et sérieux sur Amiga 500. Vends originaux. Vends aussi une imprimante, un écran monochrome et une console CBS. **Christophe BOUMENDIL, 14, rue des Javeleurs, 95130 Franconville. Tél. : 34.13.61.00.**

Amiga 500 recherche contacts pour échanges d'ultra hot news. Alors, n'hésitez pas : envoyez vos listes (tous pays et régions acceptés)! **Franck BRUNAUT, 10 bic, rue Domisse, 59580 Aniche. Tél. : 27.91.17.59.**

Echange news utilitaires docs sur Amiga 500. Envoyez vos listes, réponse 100 % assurée. **fabrice HADAS, 4, rue de la Touche, 16200 Jarnac.**

Débutant Atari STF cherche contact sympa pour échanger jeux et utilitaires. Revendeurs s'abstenir. Possède Full Metal Planète, Tennis Cup. **Sébastien PARIS, 24, allée du Domaine, Les Baux Sainte-Croix, 27180 Evreux. Tél. : 32.67.40.50.**

PC cherche contacts sérieux pour échanges log (surtout jeux) sur 5 1/4 VGA. Réponse assurée. Envoyer listes, préférence sur Sud-Ouest. **Pierrick PONS, 33, Parc de Cadouin, 33370 Pompignac. Tél. : 56.30.52.33.**

PC et compatibles recherche contacts pour éch. jeux. Envoyer listes. Réponse assurée. **Daniel CAUNES, 37, rue Ernest-Renan. Tél. : 56.81.37.58 ou 56.82.14.10.**

Echange ou achète softs sur 520 STF. Possède nombreuses news. Réponse assurée (dans toutes les régions). A bientôt. **Kelly SAUX, 9, avenue de la Gare, 34440 Nissan-lez-Ensérune. Tél. : 67.37.06.61.**

Echange jeux et util. Possède : Super Ski, TD 2 Greatcourt, Mac 3, Battle Chess. Recherche : M1 Tank Platoon, Double Dragon 2, De Luxe Paint 2. Envoyez vos listes. Merci. **Frédéric FONTIGNY, 17, rue des Déportés, 7160 Haine-Saint-Pierre, Belgique.**

Cherche contacts sérieux sur Atari 520 ST. Réponse assurée. **Jérôme DUBOIS, 8, avenue de Choisy. Tél. : 45.84.22.32.**

Cherche contacts sur Amiga 500, PC, C64, 128 D (CPM) sur disk uniquement. Pas sérieux s'abstenir, envoyez vos listes. Réponses assurées à 100 %. **Sylvain DORANGE, 53, rue du Docteur-Isaac, 7300 Quaregnon, Belgique (Hainaut).**

Salut les Segamaniacs. Cherche jeux pour Sega Megadrive. Echange ou achat (possède Final Boxing, Rambo 3, Shinobi...) + achète joys. pro. **Loran ZINCK, 9, rue de Bischwiller, 67620 Soufflenheim. Tél. : 88.86.71.12.**

PC cherche contacts pour échanger jeux et utilitaires. Envoyer vos listes en 3,5 pouces. **Stéphane FRUTOS, Sainte-Foy d'Aigrefeuille, 31570 Lanta.**

Echange sur A500. Sérieux et rapide. News et utilitaires. Réponse assurée à 100 %. Critères ci-dessus exigés. **David MALIVET, 24, rue du Capitaine Naire, 62222 Saint-Martin-Boulogne.**

PC 3" 1/2. Cherche échanges (surtout au sujet des logiciels de simulation). Réponse assurée. Veuillez envoyer liste S.V.P. Ai de nombreux jeux. **Alexandre DIEUDONNE, Membrey, 70180 Dampierre-sur-Salon, France.**

Echange ou vds sur Sega, Alien Syndrome, Shinobi, Kenseiden. Etat neuf. 170 F pièce ou 470 F les trois et cherche contacts pour échange, achat. **Irène GORAK, 3, rue Ronsard, Villeneuve d'Ascq, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.05.43.53.**

Au revoir... Echange démos et news sur STE. Tél. ou écrivez. Bonjour... **Antoine MARTIN, 48, rue Mozart, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.61.58.12 (17 h-19 h).**

PC 5"1/4 cherche : contact pour échanges, ainsi que Kick off 2 et derniers Sierra. **Eric GABRIEL, 38 lot Herrade de Landsberg, 67210 Niedernai.**

Echange n'importe quoi en rapport avec les Amiga. Envoyer liste. Débutants acceptés. (Toute la France + Belgique). **Jean-Louis ROQUES, 30, rue J.-B. Oucrocq, 59700 Marq-en-Barœul.**

Recherche pour C64 jeu + notion de programmation utilitaires, livres et si possible avoir des conseils pour apprentissage Commodore C64. **Bernard RISS, 25, boulevard Ronsard, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.09.74.**

Echange softs sur Amiga. Possède news. Contacts sérieux et rapides. Réponses assurées à 102 %. **Hervé SPAGNUL, stand 20, 28000 Delémont (Suisse). Tél. : 066.22.71.58.**

PC cherche contacts sérieux et durables. Poss : Dragon Ninja, Budokan, Xenon 2, Robocop, Operation Wolf, etc. Cher. : Drakken, Cabal, New Zeland Story. **Thibaud HISLER, 4, impasse Salvador-Dali, le Plan du Loup, 69110 Sainte-Foy-les-Lyon. Tél. :78.59.71.56.**

Ech. Hottest news sur C64. J'achète cartouche et souris. Cherche coders graphistes et musiciens, même débutants, pour agrandir le groupe : CCC. **Denis DECHAUME, bt H2, Les Cros, 05100 Briançon, France. Tél. :92.20.17.87.**

Cherche contacts sérieux pour Amiga, de préférence sur Metz. Envoyez-moi vos listes. Réponse assurée. **Christophe CACCIATORE, 24, rue du Petit-Clou, 57000 Metz Magny.**

PC 5 1/4 et Amiga cherche contacts sur marseille et région. **Philippe MICHON, 149, boulevard Rabatau, 13010 Marseille. Tél. :91.25.96.94.**

Ech. softs sur Amiga. Envoyez vos listes. Bienvenue à tous. Vds Amstrad CPC 6128. Cherche disqs vierges pas chères. Je suis très sérieux. **Yann ARSENE, 2, impasse de la Poste, 62158 L'Arbret. Tél. :21.48.28.29.**

Amiga 500 échange demo, news, débutants n'hésitez pas. Réponse assurée 100 %. **Jérôme HURE, 3, rue Jean-Giraudoux, 89300 Joigny. Tél. :86.62.39.96.**

Amiga 500 dévoreur de news cherche contact pour échanger news. Débutants et pros bienvenus. Réponses assurées 200 %. **Jérôme HURE, 3, rue Jean-Giraudoux, 89300 Joigny. Tél. :86.62.39.96.**

Ech. jeux et util. surt ST/STE ainsi que demo. Envoyer liste ou téléphoner. Réponse assurée (possède news Sim City Dragons Breath...). **Vincent ACCLOU, 27800 Brionne. Tél. : 32.44.84.83.**

Cherche contacts, sérieux, rapide et durable sur ST. Possède nbrx news. Ventes d'Hards, etc. et vds répondeur automatique. **Laurent BEYRLE, 30 A, rue Charles-de-Villers, 57220 Boulay. Tél. : 87.79.22.51.**

Urgent! Cherche contacts sur Amiga. Recherche demos tout genre, sources et codeur indépendant pour échange idées, sources, demos... Vite! **Marc ZIMMERT, 29, rue du Tiseur, 57960 Meisenthal.**

Amiga 500 cherche contact pour échange 3 1/2 et 5 1/4. Réponse assurée à 100 %. **Stéphane ANTOINE, 15, rue des Boules, 88360 Rupt-sur-Moselle. Tél. : 29.24.34.80.**

Cherche contacts sympas pour échanges sur C64. Envoyer liste. A bientôt. Salut! (PS. : DK only). **Rémy VILLEY, Le Bourg, 14600 Genneville.**

Atari 520 STF échange sources de Upack 2. Cherche contacts sérieux. Réponse assurée. **Arnaud LAMBERT, centre Lalance, 68460 Lutterbach.**

Cherche contacts sur Atari ST pour échange de jeux (news). **Timothé SAUTTER, 14, rue Chomer, 75007 Paris. Tél. : 42.221.18.57.**

Echange news sur Amiga possède (JJS, F29, Wild Street, Ivanhoé, Shadow of the Beast). **Philippe LAULIAC, 62, rue de l'Eglise, 75015 Paris. Tél. :45.57.20.55 (lundi à vendredi après 17 h).**

Amiga 500. Echange jeux + utilitaires. Réponse assurée. Possède Infestari on Fire and Brimestone. Plus d'autres news. **Patrick AYROLES, Prudhomat, 46130 Bretenoux.**

Cherche contact pour échanges de news mais aussi d'utilitaires (surtout PAO et traitement de texte si possible avec doc.). Ch. extension. **Raphaël SEGUIN, 144, ch. de la Force, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.74.89.64.**

Débutant A 500 éch. jeux demos util. (Imposamole, Jumping Jack, Italy 90, Ivanhoe Venus...). Les arnaqueurs sont mal venus. **David JOUVERT, 38, rue Pascal 92000 Nanterre.**

520 STF échange news et cherche news sérieux et rapide. Envoyez liste ou téléphoner. **Léo LORENTE, rés. Saint-Vincent, bât 10, n° 59. Tél. : 68.41.51.41.**

520 ST, cherche correspondant(e)s pour échanges sumpas. Possède et cherche news tout genre (jeux, demos). Vds originaux ST, demandez liste. **Stéphane FOULON, 20, rue des Géraniums, horte neuve 2, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (H.R.).**

Mi-graphiste mi-musicien et débutant en programmation, je cherche programmeur(s) pour réalisation de jeux sur PC. Demandez David. **David SANCHEZ, villa Shalom Tercis-les-Bains, 40180 Dax. Tél. : 58.57.84.99.**

PC 1512 échange utilitaire. Cherche truc pour Maupiti Island sur ST. **Marie-Céline WINDAL, 3 *bis*, Carrière-Lebrun, 59910 Bondues.**

Atari STF et Amiga 500 échangent jeux (si possible dans la région). Réponse assurée à 200 %. Envoyez vos listes immédiatement! **Mykael DOURLENT, 2, rue de la Commune-de-Paris, 76530 Grand Couronne. Tél. : 35.67.89.66.**

C64 disq. cherche contact pour échanges. Recherche coders, graphists. Réponse assurée. A bientôt. **Christophe LINDHEINHER, 649, avenue de l'Europe, 34170 Castelnau-le-Lez. Tél. : 67.79.49.68.**

Amiga 500 échange nbx jeux. Possède quelques news (Pang). Débutants bienvenus. Envoyez vos listes ou téléphonez. Recherche contact durable. **Julien JAMAN, château d'Ozan Etrechet, 36120 Ardente. Tél. : 54.34.29.55.**

Recherche contacts pour échanges de jeux sur Amiga 500. Poss. Chaseh, Silkworm, Italy 90, After the War, P 47. A vos listes (débutant). **Fabrice GOETGHEBEUR, 44, rue du Général-Alaurent, 59229 Téteghem Nord. Tél. : 28.26.07.59.**

Vends ou échanges news sur Atari St. Possède également demos musique et autres (F29, Maupiti, Colorado, Fire & Brimstone). **Franck POLDER, quartier Bellerôts, 05300 Laragne. Tél. : 92.65.02.81.**

PC vds ou échange jeux et utilitaires sur 5" 1/4. Possède nbrx news. Joindre liste. Réponse assurée et rapide, **Bertrand GENOT, 7, rue des Graviers, 25150 Pont-de-Roide.**

Atari ST cherche contacts sérieux pour échanger jeux. Réponse assurée. Possède nombreux news. Bienvenue aux débutants. Pas sérieux s'abstenir. **Christophe PUBERT, Le Bourg Crulai, 61300 L'Aigle. Tél. : 33.34.33.01.**

Echange jeux sur Amiga 500 pour contact sympa et durable. Envoyez-moi vos listes réponse assurée à 100 %. Ecrivez-moi vite merci. **Jean-Claude STIEVENARD, 10, place Taffin, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.47.13.05.**

Echange logiciels sur Amiga et vends originaux Beast, Textcraft +, Superbase, Sim City. **Frederic BLANC, 18, rue Maurice-Ravel, 73160 Cognin. Tél. : 79.62.23.45.**

Urgent! PC 3 1/2 cherche contacts durables pour échanger trucs, astuces de programmation. Echangerai quelques logiciels. Non sérieux, s'abstenir. **Christophe DAOULAS, Le Haffono, 29120 Combrit. Tél. : liste rouge.**

Salut! Recherche vite contacts pour échanger jeux. Possède Italy 90, etc. **Jérôme DUBOIS, 3, rue de Mazamet, rés. du Languedoc, 62320 Rouvroy. Tél. : 21.20.76.98.**

Vous avez un Amiga, moi aussi, contactez-moi. A bientôt et salut aux lecteurs de *Tilt*. (J'ai des news pour les cools et sérieux). **Fabienne VABRE, 44, chemin du Pont-Rouge, 26200 Montélimar.**

PC : échange jeux et utilitaires avec contacts sérieux. Possède : Pipemania, 688 Attack Sub, Mechwarrior... etc. A bientôt! **Patrick LEMAITRE, 8, rue Gay-Lussac, 62210 Avion. Tél. : 21.70.57.80.**

Ech. orig. Full Metal Planete sur ST contre original jeu d'aventure ou simulation sauf Falcon et F 16. Sinon, vds FMP à 150 F. Faire propos. **Stéphane MAGNIER, 18, rue d'Ulm, B.P. 615, 60206 Compiègne Cedex. Tél. : 44.40.39.44 (après 20 h).**

Cherche contacts sur ST DF pour échanges de jeux, demos, utilitaires. **Christian TRITTEN, 37, résidence Bel-Air, 65000 Tarbes. Tél. : 62.34.25.17.**

C64 échange news. Possède Pipemania, Skilworm, Strider, Turbo out Run, etc. Rech. demos. Contact rapide. Bonnes vacances à tous les tiltés. **Philippe DEDIEU, 2, rue Renoir, bât B, appt 122, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.20.39.**

Echange news Amiga. Réponse assurée. **Rodolphe LE SQUER, 11 *bis*, rue de Raime, 56270 Ploemeur.**

Ech. jeu sur Amiga. Cherche des jeux de rôles et simulation. (En Suisse si possible). **David SCHMIDIG, chalet Gumfluh, 1837 Château-D'Oex, Suisse. Tél. : 029.4.70.49.**

Echange ou vends jeux sur Amiga, région parisienne uniquement. Vends jeux originaux anciens : 100 F (Obliterator...). **Thierry PERRAN, 8, rue Gustave-Courbet, 95670 Maly-la-Ville. Tél. : 34.72.91.27.**

Cherche super mega contacts sur ST. Que ceux qui ont, des super news me téléphonent. Même toi le Moissonneur des Mers! **Franck LAQUITAINE, 8, rue de Suez, 75018 Paris. Tél. : 42.55.90.75.**

Cherche contacts sur PC 3 1/2 pour échanges sérieux et durable. Possède (TV Sport, Populus, Budokan, etc.) Pas sérieux s'abstenir. **Nicolas PASTOREL, 167, rue Jean-Bouin, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.55.54.**

Echange news C64 disq. Possède : Stunt Car Racer, Tiger Road, Last Ninja III. Réponse assurée. J'attends. **Emmanuel DE DECKER, 4, rue du Pairois, 6508 Carnières, Belgique. Tél. : 064.45.10.79.**

A tous les crazy du C64, échange hots news (Addidas Foot, Cyberdine Warrior, Vendetta...) Réponse 100 %. A tous les good swappers. No lamers! **Laurent BEAUFORT, 35, boulevard Maignan-Larivière, 80000 Amiens.**

Échange jeux sur Amiga sur Paris et vds Drakkhen : 150 F et jeux sur 6128. **Arnaud FRASLONE, 20, rue Jacquart, 93500 Pantin. Tél. : 48.45.15.47.**

Amiga éch. jeux et recherche contact sérieux. Envoyez liste. **Stéphane NENNY, 3, rue des épines, 67500 Haguenau. Tél. : 88.73.40.13.**

Amiga ch. contacts pour échanges log. son/midi, utilitaires. Je rech. aussi programme pour CB et radio amateur (pas sérieux s'abstenir). **Hervé HELLEBOID, 139, rue des Grands-Champs, 77127 Lieusaint. Tél. : 60.60.90.78.**

Programmeur et graphiste sur Amiga cherchent contact divers pour échanger demo ou autre. (Cherche musicien Soundtracker). Rép. assurée. **Amar HAMIDI, 14, rue Lebrix 93420 Villepinte. Tél. : 43.85.57.47.**

Ech. new sur Amiga. Réponse assurée. Contacts sérieux et durables. Envoyez vite, vite grande liste. **Mike GUELTON, 35, rue St-Erhard, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.22.62.**

Cherche contacts sérieux pour échanges de jeux sur Amiga et St. Envoyer listes ou téléphonez. **Yannick TOURDOT, 30, rue Estienne-d'Orves, Aulnoy-lez-Valenciennes. Tél. : 27.41.60.65 (après 17 h).**

Echange jeux sur Amiga 500. Dans le Nord préf. Possède Klax, Ivanhoe, etc. Envoyez liste. Pas sérieux s'abstenir. **Stéphane BASQUIN, 26, rue de la Haut, 59610 Fourmies.**

Amiga échange ou vds news et utilitaires. Débutant ne pas s'abstenir. **Jean-Michel MANZI, bât C10, Milan Sud, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.06.45.92.**

Amiga cherche contact sérieux et durable pour éch. de

softs. Débutants bienvenus. Poss. Tie Break, Starblaze, Turrican. Rép. assurée. **Stéphane SOULET, 141, rue Suzanne, 76470 Le Tréport.**

Echange logiciels pour Atari ST. Utilit. musicaux (Pro 24...) Editeurs de sons, Midimix. **Ludovic MOULAGER, 25, rue Jean-Dupuis, 42300 Roanne. Tél. : 77.71.50.29.**

Amiga cherche contacts cools et sérieux, possède nbrx jeux, util., news, etc. Réponse assurée à 100 %. **Hervé LEVIS, 296, rue du Général-Leclerc, 60390 Auneuil. Tél. : 44.47.63.20.**

Rech. contacts sérieux et durables sur Atari ST. Débutants bienvenus. Rech. notamment Dragon's Lair et Space Ace. Etudie toutes propositions. **Jérôme ROUX, 24, rue Beau-Site, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.04.12.46.**

Atari ST (E). Echange jeux (aventure, rôle et stratagème surtout). Envoyez liste. Réponse assurée à 100 %. **Clément BUDIN, Brangues, 38510 Morestel. 74.80.20.57.**

Echange jeux sur Amiga. Possède news. Réponse assurée. **Rodolphe LE SQUER, 11 *bis*, rue de Raine, 56270 Ploemeur.**

Salut la compagnie! Cherche contacts sur CPC 6128 pour échange de news ou autres. Vds Mirage Imager Turbo. V3.2 : 350 F à débattre. **Thomas ANDRO, cr 21, 34200 Sète. Tél. : 67.53.56.88.**

PC et compatibles. Cherche correspondants pour échanges durables et sérieux. **Vincent MARTIN, lot. Prévert, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : Liste rouge.**

Recherche pour TO 7/70 K7 Blue War 1 ou 2. Propose en échange dizaines de jeux divers et variés. **Patrice LALEINE, 1, rue Bearez, 59152 Chereng. Tél. : 20.41.03.47.**

Débutant sur 520 STE cherche jeux et utilitaires; Envoyez vos listes. Merci d'avance. **Cedric PALMA, le Mont Mirail, entrée A, av. Charles-de-Gaulle, 84000 Orange.**

Atari 520 ST : cherche contacts sérieux, rapides et durables. Possède logiciels ultra-récents. J'échange en France ou à l'étranger. Rép. assurée. **Valérie CLINCHAMP, 11, rue Léon-Blum, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Ne pas téléphoner.**

Ch. contact sur PC 5 1/4. Avide de tous jeux surtout sim. sportives. Possède Great Court, Platoon, Defender of the Crown, Fl 5, Bushido... **Christine GAUTHIER, 9 *bis*, rue de la Madeleine, 95290 l'Isle-Adam. Tél. : 34.69.35.42.**

Echange ou vends jeux sur STF/E. Envoyez listes. Réponse assurée. Débutants bienvenus. **David LEFEBVRE, 6, allée du Perruchet, 94320 Thiais. Tél. : 48.53.86.18.**

Ech. nbreux jeux (news surtout) et de nombreux utilitaires. Envoyer vos listes. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir. Sur CBM 64 disq. only. **Patrice HELEVAUT, 5/25, résidence Jules-Romains, 59790 Ronchin.**

Débutant sur Amiga 500 échange logiciels et cherche contact. Réponse assurée à tous! **Thomas GUILLEMIN, 10, rue François-Villon, 80000 Amiens. Tél. : 22.89.59.49.**

Recherche pour 1040 STE : demos, jeux, util. + recherche la cart. de Quartet. Réponse assurée et vive Atari. **Jean-Philippe HETES, 210, rue de Coulvreux, 45520 Gidy. Tél. : 38.75.42.62.**

Echange ou vds pour 520 STF originaux Xenon 2, Crazy Cars 2, Strider, Dungeon Master, Falcon, etc., contre notamment F 29, Rainbow Island, Operation Thunderbolt. **Olivier JUILLET, 39, rue de l'Echassier, résidence du dolmen, bât. 1, appt 123, 16100 Cognac. Tél. : 45.32.36.53.**

Amiga 500 cherche contact pour échanges de jeux et utils. Envoyez liste. **Laurent ROSSIGNOL, lieudit Céré, 31810 Venerque. Tél. : 61.08.53.23.**

Echange jeux Othello et Pole Position de console Atari 2600 contre Crystal Caste et Yars Revenge. Urgent. **Nicolas DUBOIS, Kerponer, 56920 Noyal-Pontivy. Tél. : 97.25.29.93.**

1400 STF cherche contacts sérieux pour échanger utilit., jeux. Possède : Sherman M4, Fighter Bomber, Quête Oiseau Temps. Belgique surtout. **Yannick VANDAMME, 189, r. Achille-Delattre, 7260 Colfontaine (pâturages), Belgique. Tél. : 065/6744.15.**

Echange jeux sur STF. Possède nombreux jeux. Réponse assurée à 100 %. Envoyez liste. Pas sérieux s'abstenir. **Cedric NOUVEAU, Blauvac, 84570 Mormoiron. Tél. : 90.61.92.74.**

Yo! Echange ou vds jeux dont news sur C64. Only the best, ok! Yo hi te ch! Ah que si tu veux des jeux, Ah qu'il faut appeler, waaaaouh! Off! **Thomas OUAKIL, 10, av. St-Foy, 93220 Gagny. Tél. : 43.81.51.04.**

Echanges vos nbrx jeux sur Atari ST. Rép. assurée. Envoyez vos listes. Possède news (Bat, les Voyageurs du Temps, Maupiti Island, Fred, Ivanhoe). **Lionel POMMEY, 44, avenue Franklin-Roosevelt, 06110 Le Cannet-Rocheville. Tél. : 93.46.27.68.**

Echange sérieux sur Nintendo : Metroid contre Metal Gear. Etat neuf. **Nicolas OYHARCABAL, 23, avenue Lénine, 40220 Tarnos. Tél. : 59.64.07.84.**

Cherche contacts pour Amiga sur Paris. **VANCAN. Tél. : 46.36.89.28.**

Amigaman cherche contacts sympas en France. Pirates s'abstenir. Possède : TV Sports Basketball et football, les Voyageurs du Temps. Liste SVP. **Mathias MEYER-GRAMBERG, 2, clos de la Bergerie, 78240 Chambourcy. Tél. : 39.65.28.84.**

520 STF cherche contacts pour échanges de softs (non sérieux s'abstenir). **Sylvain DUPUIS, 54, rue du 8-Mai-1945, 62300 Lens. Tél. : 21.28.69.26.**

Echange jeux Sega. Nombreux news. Faire offre (pas sérieux s'abstenir). Toutes régions. **David MASSENET, 42, av. des Marronniers, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.96.10.06.**

PC 5.25 et 3.5 échange nbrx jeux, utilitaires, pros, programmation, etc. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Nicolas CHOPIN, 4, résidence Beausoleil, 35300 Fougères. Tél. : 99.99.15.33.**

Salut! Vous avez des news sur Amiga et vous les vendez à prix très intéressant? Alors contactez-moi. Possibilité d'échange. Rép. assurée. **Xavier CADET, 1098, rue du Commandant-Dubois, 73200 Albertville.**

Atari et PC (5 1/2) recherche contacts pour échange et vente. Possède news (Space Ace, etc.). Cherche club pour cours d'assembleur. Gratis si possible. **Bruno LANTOINE, hameau de Grand Marche, 77510 Rebais.**

Echange (ou achète) Falcon sur PC. Cherche aussi d'autre jeux sur PC. (Réponse assurée). **Pierre FOURNIRET, 44, rue des Fossés, 55170 Ancerville. Tél. : 29.75.21.80 (H.R.).**

Cherche contacts Amiga sur Lyon only... Cherche graphistes, coders, musiciens, en vue création cool démos! Keep out lamers! **Alexandre. Tél. : 78.30.67.89.**

Echange jeux sur C64 en K7. Possède de nombreux jeux (Kick Off, World Cup Soccer, Ghotsbusters 2, Platoon, etc.). Envoyez vos listes. Réponse assurée 100 %. **Hervé JEROME, 8, rue Jules-Vernes, 11130 Sigean. Tél. : 68.48.81.01.**

Début. sur Amiga 500 échange poss. quelques jeux (26) (Tennis Cup, Battle Squadron, Shadow of the Beast, World Soccer 90). Rép. ass. à 100 %. **Arnaud FOLLET, 68, rue du Gal-Leclerc, 95380 Puiseux-en-France.**

Cherche contacts sur Amiga : échange jeux Dompub, etc. Cherche sources en C LATTICE 5.00 Réponse 100 % assurée. Pas sérieux s'abstenir! **Christophe DHAINAUT, 1, rue Joseph-Delattre, 76150 Maromme-La-Maine. Tél. : 35.75.79.64.**

Achat, vente, échange de jeux, demos, utilitaires sur Amiga. Bienvenue aux débutants. Ecrire ou tél. **Laurent FEDORENKO, 20, rue Victor-Hugo, 60100 Creil. Tél. : 44.55.80.83 (entre 16 h et 18 h).**

Amiga, échanges, et vds news. Cherche coders en assembleur. **Thierry BALLIER, B.P. 71877 30914 Nîmes Cedex. Tél. : 66.67.54.61.**

Amiga, cherche contacts pour échanger news. Amaqueurs et débutants s'abstenir. **Eddie SIMONIN, chemin de Pascal, 26200 Montélimar.**

Echange jeux sur ST. Possède Maupiti Island, Fire and Brimstone, Colorado Rock Stars, F29 Crack Down, Italy 90. Ecrire ou téléphonez. Salut! **Paddy BOISSY, quartiers Sibeuds et Charpenay, 26380 Peyrins. Tél. : 79.02.67.79.**

Echange ou vends ultra-news sur Amiga 500. Contact sérieux et rapide. Réponse assurée à 100 %. Débutants acceptés, alors n'hésitez plus! **Jean-Michel AUBIN, cité les Raumettes, bât H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

Salut! Atariste confirmé cherche contacts pour échanges durables. Sur Atari ST. Envoyez vos listes! Arnaqueur s'abstenir. **Stéphane TIGE, 10, rue du Verger, 56470 La Trinité-s-Mer.**

Cherche contacts sérieux pour Nec et Amiga. Sur Metz de préférence. Envoyez-moi votre liste. **Christophe CACCIATORE, 24, rue du Petit-Clou, 57000 Metz Magny. Tél. : 87.62.65.48.**

CPC 6128 cherche contact pour échange news ou anciens jeux. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Fernand TAVARETS, 30, rt de Châteauneuf-le-Vercors, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.91.46.**

Vds, éch. jeux ST. Possède nombreux logiciels. Vds Nintendo + Pistolets + Robots + 15 jeux + 2 manettes : 2 500 F. **David BERNARD, 117, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.06.24.79.**

Salut! Je recherche docs de jeux et de progs. Je fais des échanges de jeux et docs sur Atari ST. Personne sérieuse obligatoire. « Urgent ». Bye. **Christophe MAUME, rue du Praze, 41170 Mondoubleau. Tél. : 54.80.93.45.**

Cherche contacts sur Atari 520 ST ou STE (arnaqueur s'abstenir). Réponse assurée à 100 % si possible Nord, Pas-de-Calais. A bientôt. **Joachim DANIELETTO, 15, rue des œillets, cité Declerq, 62590 Oignies.**

Echange logiciels sur Amiga. **Luc DEFRAIN, 17, rue des Fleurs, 70000 Vaivre et Montoille. Tél. : 84.76.20.28.**

Amiga cherche contacts pour échanges sérieux, rapides et durables. **Franck PORTZ, 43, rue Guynemer, appt 15, 79000 Niort. Tél. : 49.33.52.29.**

Vds, ech., jeux sur Atari. Cherche disq. vierges : 5 F. Cherche : Intruder Elvira. Vds câble minitel : 60 F. Possède Xenon 2, Microprose Soccer. **Olivier TEKOUTCHEFF, 151, av. du Prés.-R.-Schuman, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.02.11.09.**

C64 K7 : achète origin. récents. Vds, échange : Operation Thunderbolt, Kick Off, Silkworm, Licence to Kill, Pacland, Bombuzal, Tetris, Strider, etc. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

A tous les crazy du C64, échange hots news (Addidas Foot, Cyberdine Warrior, Vendetta...). Réponse 100 % a tous les good swappers. No lamers! **Laurent BEAUFORT, 35, boulevard Maignan-Larivière, 80000 Amiens.**

Echange jeux sur Atari ST. Recherche doc. sur tout. Recherche contacts sur PC. Sur Angers ou Roche-sur-Yon (85) de préférence. **Xavier BARON, 30, rue de La République, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.37.81.55.**

Echange news sur Atari ST (F29, Klax, Projectyle, Sim City, Fire and Brimstone, etc.). Envoyez vos listes. Réponse 100 % assurée. **Philippe ABOVICI, 18, rue Hector-Berlioz, Châteaubernard, 16100 Cognac.**

Amiga news! News! News! **Christophe DEGRELLE, 6, rue Gogand, 59212 Wignehies. Tél. : 27.57.32.64 (le soir).**

Amiga cherche contact cools et sérieux. Réponse assurée à 100 %. Possède nbrx jeux, etc. Débutants bienvenus. **Hervé LEVIS, 296, rue du Général-Leclerc, 60390 Auneuil. Tél. : 44.47.63.20 (sauf mercredi).**

Echange logiciels sur Amiga 500. **Luc DEFRAIN, 17, rue des Fleurs, Vaivre et Montoille, 70000 Vesoul. Tél. : 84.76.20.28.**

Recherche carte AD-LIB contre lecteur disquette tout format sur PC. Echange jeux récents PC sur Paris et région (rech. Int. Soccer, Indy 500). **Mamisoo ANDRIAN, 11, rue Eugène-Gathe, 95190 Goussainville. Tél. : 39.92.9785.**

Cherche contact sérieux, rapide sur ST/STE pour échange. Possède nbrx news. Rép. assurée. Envoyer liste. (Région parisienne si possible). **Wilfrid SEVEYRAC, 2, rue des Roches, 78930 Guerville. Tél. : 30.42.65.94.**

Urgent! Ch. contact(s) sérieux et durables sur Amiga 500. Possède 99 news. Env. Liste(s). Rép. assurée. **Yann DULIEU, Le Marais Chevillon-Huillard, 45700 Villemandeur.**

Salut à tous! Moi y'en a rechercher contact sur Amiga. Si toi avoir un. Toi m'écrire. **Nicolas PASTOREL? 167, rue Jean-Bouin, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.55.54.**

Echange news sur Amiga 500. Envoyez liste. Réponse assurée. Vends original Shadow of the Beast (100 F) ou échange contre news. **Nicolas BILLOT, 84 *bis*, rue des Anguignis, 45100 Orléans. Tél. : 38.51.96.72.**

Joueur acharné cherche correspondants pour échanges de jeux et idées sur PC. Je possède déjà de nbx jeux (Budokan, Xenon 2, M1 Tankp, Indy Au.) **Jean-Baptiste BERNARD, rte du Parc de la Garenne, 44380 Pornichet.**

Graphiste sur Amiga (Bon). Recherche emploi stable. Toutes réponses étudiées. **Jean-Pierre GUILLOT, 43, Grande-Rue, 80510 Longpré les Corps Saint. Tél. : 22.31.94.76.**

Cherche contacts français ou étranger pour échanger news demos sur Atari ST + cheap mode pour des jeux. **Arnaud DEMABRE, 366, d'Hornas, 80650 Vignacourt. Tél. : 22.52.82.52.**

Recherche contacts sur PC et CPC 6128. A l'étranger et en France. Possède de nbrses news. Débutants s'abstenir. Envoyez vos listes. **Fabrice MALLET, 35, rue Etienne-Dolet, 42300 Roanne.**

Cherche softs, musics, utilitaires pour Amiga. **Didier COLL, 54, rue H.-Barbusse, 59490 Somain.**

Ech., vds, jeux sur Amiga 500. Possède de nombreuses news. Envoyez liste ou demandez la mienne. Prix à débattre. **David CERSOSIMO, 42, rue Anatole-France, 59190 Villerupt. Tél. : 82.89.12.89.**

Echanges news sur Atari ST (DF). Possède news. See you soon! **Loïc LE GRIGUER, 11, avenue Léon-Blum, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.05.25.**

Amiga 500 échange, vds ou achète news et demo. Envoyez liste ou téléphonez. **Franck DAVID, 4, allé Blériot, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.40.97.**

Cherche contacts sérieux et durables pour échanger jeux sur STE. Achète également news pour STE sur région parisienne. **Jean. 75003 Paris. Tél. : 48.87.84.31.**

Echange ou vds jeux sur C64. Possède Battlechess, Fighter, Bomber, Emotion, X. out, Rainbow Island, Great Courts, Black Tiger, etc. **François DELCLAUX, 29, bd Montaigut, 94000 Créteil. Tél. : 48.98.19.34.**

520 ST échange nbrx jeux + util. Envoyez liste. 100 % sérieux et sans risque. **Daniel MICHALSKI, 18, rue du Pont-Rouge, 57400 Sarrebourg. Tél. : 87.03.27.66.**

Echange ou vds jeux sur Amiga et Atari Ste. Possède nombreuses nouveautés. **Christian SIXTE, 19, rue de Lorraine, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.41.76.**

Recherche contact sérieux sur ST. Envoyez liste. Réponse assurée. Recherche doc sur jeux + utilitaires. Possède nbreux news. **Thierry VALETTE, résidence La Saline, bât Galion, appt 10, 51120 Equerdreville. Tél. : 33.94.39.28.**

Cherche contacts sur Amiga 500. Pas sérieux s'abstenir (possède Fighter Bomber, Prowriter). **Christophe SCHOLLER, 203, rue Principale, 57570 Evrange. Tél. : 82.83.40.49.**

Ech. jeux + utilitaires. Je ch. surtout Débuts + Pas de pros avec 4 000 jeux! Allez salut et see you. Envoyez vos listes. La la la la lère. **Jean-François DAVESWE, 35, rue Le Marois, 75016 Paris.**

Cherche contact sérieux et durable pour PC 1512 5" 1/4. Envoyer liste. Réponse assurée 100 %. J'ai env. 200 jeux et pas mal de log. Merci d'avance. **Stéphane PIN, 140, av. de Sarragosse, 13340 Rognac, (Bouche-du-Rhône). Tél. : 42.78.64.11.**

Echange soft sur Amiga. **Damien PASQUIER, Etables Leignes, 01430 Maillat. Tél. : 74.75.75.33.**

Salut! Cherche contact sérieux. Réponse assurée 100 %. Possède nbreux jeux (E. Motion, JJS, After the War). **Alex VILLARD, 1, rue Nouvelle-Goulotte, 54660 Moutiers.**

Ech. et vds jeux sur Amiga 500 : Possède Italy 90, Tennis Cup, Black Tiger... et échange notice orig. de F29 contre celle de Deluxe Paints (franç.). **Pascal BRUNEL, 10, allée des Lys, 07500 Granges-les-Valence. Tél. : 75.44.55.81.**

Mais qui pourrait m'apprendre l'assembleur (Amiga of course!) Ech, ach, vds demos et sources seka. Ech. aussi autres. Hi Byte Master! **Malik HAMMOUTENE, 28, Libellules, 1010 Lausanne, Suisse. Tél. : 021.32.04.81.**

Amiga 500, échange nbrx jeux, util., Demos et news. Réponse assurée. **Stéphane BOUQUET, Brousse Condat, 47500 Fumel.**

Cherche contacts sérieux et durables sur 1040 STF. Envoyez vos listes. Réponses assurées. A bientôt! **David GUEZ, 13, rue Louis-Leblanc, 78120 Rambouillet.**

Hep! Éch; Vds Nbrx News sur C 64. Pos. Italy 90; Crack Down... sérieux et réponses assurées. Bye! **Laurent HOLLAIN, 7, rue Edmond-Rostand, 62620 Barlin. Tél. : 21.65.36.77.**

Vds Blood Money orig. + doc. en Français : 160 FF ou échange contre : Klax, P 47, Wild Streets, Pinball Magic + cherche contacts PC. **Éric NIMESKERN, 136, rue de Metz, 57300 Talange. Tél. : 87.71.41.58.**

Échange jeux NEC : Dragonspirit, Monsterpath, Kung-Fu. Cherche : Chase M. Q., Cybercore, Sonson 2, Pickidd, F 1 Triple Battle ou autres. Vite, téléphonez! **Jean-Philippe RIEUTORT, 4, avenue Anatole-France, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.90.75.30.**

Amiga 500, cherche contact sympa et durable, si possible sur région Nice. Cherche aussi club Amiga sur 06. **Éric BOUSQUET, 11, rue Paul-Arène, 06000 Nice.**

Amiga, cherche contacts cools et sérieux tous pays, réponse assurée, possède nbrx jeux, etc. Salut et à bientôt, j'espère! **Hervé LEVIS, 296, rue du Général-Leclerc, 60390 Auneuil. Tél. : 44.47.63.20.**

Échange jeux sur PC 5-1/2. Possède nombreuses news! Les échanges surtout contre jeux de rôle ou nouveautés quelconques. Merci! **Mathias SCHENCK, 11, rue de Champagne, 94100 Saint-Maur-des-Fossés.**

Éch. ou vds jeux et util., Demo avec contacts sympa et durables. Débutant bienvenue. Tout ça sur Amiga. Salut à tous! **DESTROY, 72, rue de la Sauvenière, 48800 Spa (Belgique).**

Échange jeux sur Amiga, contact rapide et durable. Débutant bienvenue, sérieux assuré. **Nils BAERTSCHI, le Rocher 24, 1348 le Brassus (Suisse). Tél. : 021.845.63.67 + indicatif.**

Éch. util. pers. pour C 64/128 (fichiers, tierces, lotto, math, etc.). Recherche équiv., world class L. Board, L.B. exéc., W. Tour Golf... **Didier LELUBRE, rue de la Bourse, 42, 7060 Bracquegnies (Belgique).**

CPC 6128, rech. contacts sympas pour éch. jeux. Envoyez listes ou tél. **Frédéric DOUTEY, 33, rue de la Salle, 34560 Poussan. Tél. : 67.78.41.80.**

Échange nbrx jeux et util. pour TO 9+ si possible sur Paris. **Jérôme SBERRO, 5, rue Blanqui, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 40.12.62.06.**

PC recherche contacts sérieux et durables 5 p-1/4 ou 3 p-1/2. Envoyez liste, réponse assurée. Débutants acceptés. **Pierre GHERIEB, cité Paul-Éluard, appt 123, 139, rue Roger-Salengro, 93700 Drancy. Tél. : 48.31.16.74.**

Cherche contact sur Amiga. Envoyez liste. **Laurent GUIDOUX, 43 bis, rue Vincent-Bureau, 94460 Valenton.**

Échange ou vends jeux sur ST. Poss. BCP de news. Téléphonez ou envoyez liste. Réponse assurée. Débutants acceptés. **Nordine ADJADJ, 1, allée de la Futaie, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : 39.78.38.28.**

Cherche contacts sérieux sur ST. Poss. news (Starblade...), si possible en Gironde. Échange toutes sortes de logiciels. **Olivier CASTERA, résidence Beausite, appt 287, 12, avenue de Belfort, 33700 Mérignac. Tél. : 56.47.41.07.**

C 64, cherche contacts sympas et sérieux (arnaqueurs s'abstenir). Possède : Cabal, F-18 Hornet, Robocop, etc. Réponse assurée. **Alessandro WYSS; 60, route des Coudres, 1298 Céligny (GE/Suisse). Tél. : (022) 776.53.63.**

Échange news + Demos sur Amiga 500. Échanges rapides et sérieux ! **Philippe JEANDENANT. Tél. : 78.56.11.26 (après 19 h).**

Amiga, cherche correspondants en vue d'échanges sympas et sérieux. **Frédéric MALIÉ, 30, rue des Trois-Villes, 88100 Saint-Dié.**

Vends Amstrad CPC 464 + monit. N/B + prise Péritel + nbrx jeux : 1 500 F. **Olivier LEGRAND, 79, rue de Flandres, 75019 Paris. Tél. : 40.35.50.36.**

Cherche contact sur PC 5 p-1/4 ou 3 p-1/2. Réponse assurée. **François HENNIN, rue des Nougerais, 36300 Concremiers. Tél. 54.37.43.05.**

PC Tandy, cherche contact pour éch. (jeux, util.). Possède Indy 500. Secret agent etc. Dans la région du Havre si possible. Envoyez liste. Réponse assurée. **Stéphane MARIE, 11, rue de la Queue-du-Grill, 76700 Gainneville. Tél. : 35.20.44.47.**

Cherche contacts sérieux sur A 500 pour échanger softs et util. **Angel CADIZ, 10, bd Jules-Favre, 69006 Lyon.**

Cherche la solution des portes du temps et Explora II ! Qui peut m'aider ? Échange contre Wild Life original. **Georges OLIVEIRA, 10, allée des Œillets, Côte Putois, 89700 Tonnerre. Tél. : 86.55.26.66.**

Échange, achète, vds news sur ST, possède : Ivanohe, Italy 90, Black Tig, NZ Story, Kick off. Envoyez liste. Cherche : F-29, Int. Soccer, TV Basket. **Samir MESTARI, 39, avenue Joseph-Antoine, 92700 Colombes. Tél. : 47.82.19.68.**

Amiga : échange tous prog. jeux et util. Vends extension 512 KB neuve : 220 F, Game Boy et Megadrive TMS Berne ZA 1010 Lausanne CH. **Alain JUNON, route Berne 24, 1010 Lausanne (Suisse). Tél. : 21.32.58.28.**

PC 1512 CGA. Rech. : Dragon Ninja, Shinobi, Colorado, Fred, After the War et autres... Pos. : double Dragon, Bird Ghosboster 2 etc. sur 5 p-1/4. **Franck LEMAÎTRE, 13, rue des Ormes, 14670 Trouarn. Tél. : 31.23.22.04.**

Échange ou vends synthé. Yamaha PSS 140 pour 750 F ou l'échange contre Sega ou Nintendo avec quelques jeux. Urgent ! **John BRUNET, N° 1, les Vergers du Levant, Chidrac, 63320 par Champeix. Tél. : 73.71.15.07 (après 18 h).**

C 64, cherche contacts sympas et durables pour échanges de jeux et de mots. Escrocs s'abstenir. Thanks. **Richard THIBAULT, 19, rue Marguerite d'Écosse, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.40.74.**

PC et Compatibles : cherche correspondants pour échange jeux et util. Envoyez listes, réponses assurée. **Jérôme PERRIN, 8, rue de Kaysersberg, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.51.15.48.**

Échange news sur C 64. Possède double Dragon II, Defender of the Crown, Rambo III, Beverly Hill Cop. Envoyer vos listes, réponse assurée. **Nicolas GENILLARD, Route de Gryon 1, 1880 Bex (Suisse) Tél. : 025.63.19.95.**

Échange nbrx softs sur STE ou STF. Cherche surtout pour STE util. sonores, trait. de textes, etc. Escrocs non désirés. **Philippe DESAINT, Avenue du Maréchal-Joffre, 62520 Le Touquet.**

Salut ! 520 STF (DF), cherche contacts, j'ai : Kick off, Dungeon Master, Robocop, etc. Recherche Shinobi. Envoyez vos listes. Merci d'avance... Bye ! Bye ! **Sébastien RODRIGUEZ, Saint-Pierre-sur-Dropt, 47120 Duras. Tél. : 53.83.75.78.**

Recherche contact sur PC pour éch. jeux util. Trucs adresses dans région 69, 01, 38, 42. Pas sérieux s'abstenir. Réponse assurée. **Yan DAUTHIER MILLOT, 55 c rue du Dauphiné, 69003 Lyon. Tél. : 78.54.17.33.**

Cherche contacts sur Amiga sympa et durable. Pas sérieux s'abstenir, débutants ne pas s'abstenir. Réponse assurée. **François NOËL, 79, rue de Wanfercée-Baulet, 6358 Wanfercée-Baulet (Belgique).**

STE cherche contacts. Échanges et achète logiciels util. avec la doc. et orig., cherche schémas technique STE, j'ai celui du STF. **Émile SOW « Les Oliviers » C 5 bd Bouge-Prolonge, 13013 Marseille.**

Cherche contacts sur Amiga. Envoyer liste. **Olivier MOUNIER, 36, rue Ambroise-Paré, 42240 Unieux.**

PC tous formats, cherche contacts sérieux et durables pour échange jeux. Possède nbrx logiciels. **Myriam MARTIAL, 8, rue de Voisembert, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 45.29.14.81.**

Éch. Jeux, sur C 64 disq. Possède : Operation Wolf, Barbarian II, X-Out, R-Type, Roger Rabbit, Predator, Tiger Road, Danger Freak. Dem. liste. **Ramin POUYAN, Route principale 23, 2575 Gerolfingen BE (Suisse).**

Achète ou échange jeux sur 520 STF, début ant. Réponse assurée et sympa. Vds épave C 64 + 1541 + Jeux : 700 F. **M. BOQUET, 521, résidence le Ponchelet, 62110 Henin Beaumont. Tél. : 21.49.19.02.**

Amiga 500, cherche contacts sympas et sérieux. Réponse assurée. Envoyer listes. **Damien PAQUAY, 18, rue Geronstère Spa (Belgique).**

Hot Amiga Coder Swappe codes, sources + Demos diverses ! No Lamer ! Salut à : Sidway of Magnum and Ghislain. Fuck to Banania the Lamest. **Cédric PERNET, 42, rue Saint-Théodore, 57350 Stirine-Wendel. Tél. : 87.87.50.08.**

Cherche corresp. sachant enregistrer image ordin. sur scope ou poss. de module d'incrust. (STE ou IIc). **Franck MICHALOVSKI, 2, rue des Frères-Rodriguez, 72700 Allonnes. Tél. : 43.80.74.06 (après 19 h).**

Cherche contacts sérieux et rapides sur Amiga de tout pays. Envoyez listes, réponses garanties. **Michel PISANIELLO, 1, boulevard des Tréfileries, 38230 Charvieu. Tél. : 72.02.37.22.**

Échange ou vends nouveautés à bas prix sur Atari ST et Amiga. Cherche util. + doc. et tous hardware. **Laurent BOUMEDDANE, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.**

Éch. jeux (news) sur ST et STE. Possède : F-29, E-Motion, Ivanohe. Cherche jeux d'aventure en tous genres, achète joysticks cassés et lect. 5-1/2. **Gil CABOUILLET, Villeneuve-de-Vals, 26240 Istvallier. Tél. : 75.03.21.68.**

Amiga 500, échange ou vends jeux, Demos, util. Poss. : F-29, A.M.C., E-Motion, Pipe Mania, Jumping Jack Son, Tennis Cup. Envoyez vos listes. Salut ! **Loïc BOUJOL, 60, Route des Coudres, 1298 Céligny, Genève (Suisse).**

Cherche contact sympa pour éch. des jeux sur Atari STF ou STE. **Christophe PARENT, Malvoisine Saint-Denis-du-Payré, 85580 Saint-Michel-en-l'Herm. Tél. :51.56.33.56 (soir ou w.e.).**

Amiga, échange jeux et Demos. Envoyer vos listes, réponse rapide et assurée. Cherche contacts tous pays, possède news. **Freddy LEMINEUR, 17, rue Eugène-Copette, 5020 Champion (Belgique). Tél. : 081.21.34.**

Amiga, cherche contacts sérieux et durables. Réponse assurée (en Suisse uniquement). **Filipe DE BRITO, rue William-Tomi 2, 1815 Clarens (Suisse). Tél. : 021.96.466.87.**

Débutant sur Amiga, cherche contact sérieux et durable. Possède une trentaine de jeux. **Alexandre DOGLIONI, 35, rue Émile-Combe (Bellevue), 78000 Chambéry. Tél. : 79.62.40.14.**

Voudrais échanger astuces pour James Bond, Ghost'h Goblin, Predator, Shadow Warrior, R-Type. **Pierre DEYRIS, 35, allée Combelonge, 33610 Cestas. Tél. : 56.36.77.85.**

Atari STF, cherche contacts pour échange d'inform. Débutants bienvenus. **Siegfried MOUNISSENS, 17, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac.**

Échange jeux sur ST, réponse assurée et sympa. Possède : Batman, Beach, Voley, Falcon Chase, HQ, Indiana Jones and the Last Crusade, Kick off, etc. **Fabien MARQUET, 6, rue Vladimir-Komarov, 69200 Vénissieux.**

C 64, cherche contacts sérieux pour échanges hot-news et Demos. Réponse rapide dans le monde entier. Disks. **Jean-Françis, 58, cité du Château-d'Eau, 62970 Courcelles-les-Lens. Tél. : 21.75.76.54 (après 18 h 30).**

Le comte Dactar VII, cherche contacts sur ST. Échange de logiciels ou trucs en GFA. Cherche Spack (un éditeur de Demos). Suisse uniquement. **Jean-Claude SCHOPFER, les Grands-Prés, 1837 Château-d'Oex (Suisse). Tél. : 029.471.03.**

Cherche contacts Amiga (région parisienne) pour éch. jeux + vends M. Mansion, Indy Av, Budokan, etc. Salut. **Marek PUJDAK, 97, rue de Colombes, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.19.58.**

Amiga 500 pour éch. ultrarapides « Speedman » est là. Réponse assurée, rapidité inégalable. Envoyez vos listes. Signe Speedman ! **Jean-François BIANCABELLI-BRUMBT, bât.062, logis de Montesoro, 20600 Bastia.**

Tu est un touchman sur Amiga ! Alors ton devoir est de nous contacter. Échanger également ultra news. Tu la veux nous l'aurons. Amicalement. **F.S., 22, rue Pasteur, 54000 Nancy.**

Amiga, recherche contact pour créer Demo-coder moyen mais bon graphiste et musicien. Éch. aussi jeux, util. Demos, musiques sur Atari et Amiga. **Dara TUCH, 2, rue Paul-Gauguin, 93600 Aulnay-sous-Bois.**

Cherche contacts sur STF pour échange de jeux. Toutes propositions étudiées. Bienvenue aux débutants. Merci d'avance. **Manuel DYJA, 4, rue de la Cité, 02190 Condée-sur-Suippe. Tél. : 23.79.76.27.**

PC échange jeux. Possède Mindfighter the 3 Stooges... Envoyer liste, réponse assurée (5-1/4 ou 3-1/2). **Stéphane LEYERS, rue du Prévot n° 105, 1050 Bruxelles (Belgique).**

Amiga Coder bon niveau, cherche des contacts pour échange sources seka. Cherche source 3D (faces pleines si possible). Pas d'Fich. De log. **Antoine SMIGIELSKI, 10, rue Roger-Salengro, 59198 Haspres. Tél. : 27.25.69.89.**

PC compatible cherche contacts pour échanger logiciels en 5-1/4. Envoyer liste. Réponse assurée. **Xavier WAEGEBAERT, 5, rue Pierre-Corneille, 59950 Neuville-en-Ferrain. Tél. : 20.94.10.31.**

Cherche contacts sur Amiga. Réponse rapide. Hot news et super Demos recherchées. **Philippe BAZIN, 5, rue des Petits-Champs Marboue, 28200 Chateaudun.**

Débutant PC 3-1/2 cherche contacts. **Jean-Michel FACERIAS, 7, ruelle Danton, 44570 Trignac.**

A 500 recherche contacts pour échanges. PS : si frère Keupon dans les parages bienvenu ! **Emmanuel NICOLAS, 01260 Champagne-en-Valromey. Tél. : 79.87.51.89.**

Cherche contacts sur Amiga, possède Emotion, Pipe Mania, Kick Off, Freb Beach Volley, Battle Squadron, Cabal Sizkoorm... région Bordelaise uniquement. **Stéphane FRAIZ, 7, rue Paul-Doumer, Les Pradères, 33160 Bordeaux. Tél. : 56.06.74.22.**

Recherche programmeur, graphiste, musicien sur Amiga pour création d'un logiciel d'aventure. Création d'une société selon résultats. **Raphaël TALLEU, 145, rue Jean-Rostand, 62400 Béthune. Tél. : 21.56.19.87.**

Échange jeux sur 520 ST (possède Full Metal, Planet, Chaos, Twin World, Strider), région Parisienne. **Gérard MILORD, 38, bd de la République, 92210 Saint-Cloud. Tél. 46.02.60.40.**

Éch. jeux pour Atari STF, réponse assurée. Env. listes, contact uniq. dans le 59. **Frédéric DELCROIX, 36, rue Jules-Vallès, 59300 Aulnoix-les-Valenciennes. Tél. : 27.29.87.20.**

PC cherche contacts partout dans le monde. Logiciels graph. + music. Recherches + util. carte-son AD-LIB. **B.C. « Enterprise » Langrand, 191, rue d'Alésia, 75014 Paris.**

Amiga 500, cherche contact cool et sérieux pour éch. Débutants bienvenus. Salut. **J.-Philippe CHÈBRE, 23, allée Galilée, 33270 Floimac.**

Cherche contact sympa, rapide et durable sur Atari 520 STE, jeux et util. Possède de nbrx news ! A tout de suite. **Julien GILLE, 19, Grande-Rue, 54170 Allain. Tél. : 83.52.82.21.**

Atari ST, STE. Recherche contacts sérieux et durables pour éch. de news util., Demos ST(E), etc. Envoyez vos listes. **Alexandre BRICOUT, 29, rue Édouard-Flament, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.04.18.**

Cherche contacts sur Atari 520 STE, éch. jeux, util., corresp. sérieuses. Envoyez listes, réponse assurée. **Jacques RIMLINGER, 11, rue des Roses, 67770 Sessenheim. Tél. : 88.86.94.40.**

Éch. nbrx jeux sur ST, cherche sources en assemb. Cherche West Phaser 50 F. **Sébastien PERNET, 34, rue du Beaujolais, 73000 Chamberry. Tél. : 79.85.03.33.**

Atari ST, éch. et vds : news et Freeboot à 50 F. Possède nbres news, rapidité exigée, réponse rapide assurée. Achète docs et softs PC. **Jérôme WINDAL, 3, bis, Carrière-Lebrun, 59910 Bondues. Tél. : 20.46.24.52.**

PC compatible 5-1/4, cherche contacts pour éch. log. jeux et util. Suis régulier et rapide. **M. LANDRY, 73, rue Durutte, 59500 Douai.**

Éch. ou vds jeux récents sur Amiga, arnaqueurs s'abstenir. Me contacter en écrivant ou en faisant le 36.14 chez JAWS. **Damien VOUAUX, 33, rue du Vallon, 88000 Épinal.**

Amiga 500, éch. log. jeux et cherche contacts. Écrire ou tél. **Julien GERMAIN, 286, rue G.-Pompidou, 60700 Sacy-le-Grand. Tél. : 44.29.90.39.**

Amiga, cherche contacts sérieux et durables. Réponse assurée. **Bertrand GOUY, 6, rue du Cartron, 44640 Saint-Jean-de-Boiseau. Tél. : 40.65.73.02.**

Apple IIe, cherche contacts pour éch. jeux. Réponse assurée, écrire ou tél. le plus vite possible, à bientôt. **Gerbaud CAPPOEN, 1005, av. de la République, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.98.46.75.**

Amiga, recherche accessoires pour Commodore 64 (disq., cordon etc.) contre softs orig. pour A 500. **Olivier DALECHAMPS, 5, rue du Pont-Saint-Com, 78250 Meulan. Tél. : 34.74.78.29 (après 21 h).**

PC recherche contacts pour éch. Possède nbrx jeux, ne pas s'abstenir ! **Bertrand BRAT, la Collonge, 42820 Ambierle. Tél. : 77.65.60.13.**

Amiga 500, cherche corresp. sympa sur région 06 ou autre pour éch. Cherche club Amiga sur 06. Merci à tous. **Éric BOUSQUET, 11, rue Paul-Arène, 06000 Nice.**

Atari ST, All the New software out in the world ! Swapping is good forme. 100 % reply to all inquires. Also new Atarist welcome ! **Bicini FEDERICO, via Cometa 4, 06100 Perugia, 1939 Italy number from France (Italie). Tél. : 7.52.8028.**

Salut, ST cherche éch. rapides et sympas. Débutants très bienvenus. Vds orig. Becker Text 2.0 + doc. : 300 F. Envoyez listes. A bientôt. **Jean-François DAVESNE, 35, rue le Marais, 75016 Paris.**

PC compatible, cherche contacts sérieux pour éch. jeux et util. Possède ; Budokan, Creat Courts, etc. Envoyez listes. **Emmanuel DERUE, Clos des Anémones n° 4, 7400 Soignies (Belgique). Tél. : 67.33.53.34.**

Cherche corresp. sur A 500 et sur Cannes. Éch. jeux etc. Amitiés à tous de la Côte d'Azur. **Éric PUIG, ch 515, logis Mimont, 5, rue Mimont, 06400 Cannes. Tél. : 93.99.59.62.**

Groupe Amiga, cherche programmeur pour Demos. **Christophe NOVALET, rue Isabelle-Brunell, 5330 Sart-Bernard (Belgique). Tél. : 081.40.10.66 (après 17 h).**

Amiga Girl, échange jeux contacts durables exigés, je cherche également des softs pornos (mineurs s'abstenir pour ce type de softs). **Catherine DORME, 104 bis, bd Pinel, 69003 Lyon.**

Éch. jeux sur Thomson TO 8-TO 9+, pas sérieux s'abst. (poss. Chicago 90, Blood, Brainpower, etc.). **Pierre CHIRON, 67, rue des Orfèvres, 49300 Cholet. Tél. : 41.65.13.28.**

Cherche prog. d'anim. 3D pleine sur K-Sekass. Cherche modules soundtracker et contact sur Amiga. Possède : Budokan, Jumping Jack, Fight Bomb. **Grégory COOLEN, 3, rue du château-Rumigny, 80680 par Sains-en-Amiénois.**

Amiga 500, cherche contacts sympas. Vds ou éch. jeux, envoyez listes, rép. assurée, déb. acc., pas sérieux s'abst. Envoi rapide, à bientôt ! **Pascal GUILLOT, 13, rue Trachel, 06000 Nice.**

Vous êtes bloqués dans Rick Dangerous sur Amiga : écrivez-moi, j'ai réussi tous les niveaux. **Jean-Paul CAUX, avenue de la Constitution 49 bât. 8, 1080 Ganshoren (Belgique).**

Échange pour compatible PC jeux et util. Réponse assurée, non sérieux s'abst. **Stéphane VILLAGOMEZ, 48, cours Camou, 64000 Pau. Tél. : 59.38.99.04.**

Cherche contacts sur 520 ST pour éch. Possède nbrses news. Réponse assurée. **Jean-Michel SALLES, 9, rue Raoul-Follereau, 81100 Castres. Tél. : 63.59.92.52.**

Atari ST, cherche types cools pour éch. durables et rapides dans tout le monde (en français et italien). Envoyez listes. Réponse assurée. **Gabriel GIORDANO, rue de la Treille 24, 1950 Sion (VS) Suisse. Tél. : 027.23.40.60.**

Mon Atari STE, cherche des contacts sérieux pour éch. des jeux news. **Vincent HENRION, 7, rue des Lilas, 57116 Nidervillier (Moselle). Tél. : 87.03.25.82.**

520 STE, cherche corresp. pour éch. util. et jeux + cherche Vidi ST, Canvas, Cyber Paint, Miximage, GFA Artist, GFA Raytrace. Réponse assurée. **Jérôme LENTZ, 57, rue Jeanne-d'Arc, 57460 Bousbach. Tél. : 87.85.76.10.**

Éch. ou vds news sur 520 STF. Possède (Stunt-Car, Robocop, Rick Dangerous, Sherman M 4, etc). Envoyez vos listes. Rép. rapide assur. **Thierry BOMBERT, le Bourg, 29400 Loc-Eguiner Landivisiau. Tél. : 98.68.07.70.**

Amiga et PC, cherche contacts pour éch. log. Possède très gros stocks. Envoyez listes, sér. et rapides seulement ! **Hervé SOLER, 112, rue Blonet, 75015 Paris.**

Éch. news sur Atari ST. Possède Italy 90, Maupity Island, Fred, Blue Angel 69, After the War... **Fabrice ZANCHETTA, 29, rue Clémenceau, 68460 Lutterbach. Tél. : 89.53.16.51.**

Rech. corresp. PC 5-1/4. Rech. Out Run, Ghost'n Goblins, Last Ninja, Bubble+, Shinobi, Powerdrift et Wildstreet. Poss. DD 1 et 2, Robocop, Barbarian + news. **Yoann DUBREUIL, 86, rue Haute-d'Aulnay. Tél. : 54.81.27.64 le soir.**

A 500, cherche contacts sympas, sérieux et durables. Env. listes ou tél. Rép. assurées. Accepte début. Poss. : Rainbow Islands, Ninja natemiois, Battle Squadione, etc. **Xavier MASTELLOTTO, 3, rue Jean-Guy-Labarbe, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.73.93.26.**

Amigaiste (A 500 + 1 mega + 2 drives), cherche contacts pour éch. de jeux et d'util. (si possible sur Toulouse, mais tous acceptés). **Benoît SCHIEX, 3, rue des Regans, 31000 Toulouse. Tél. : 61.53.51.03.**

Amiga 500, cherche CTS. Accepte tout le monde même début. Joindre liste. Cherche club. **Christophe ALBERT, 31, A Route-Nationale, 57450 Seingbouse.**

Stop ! Éch. tops et news sur Amiga. Vds Strider orig : 120 F, Beach Volley : 110 F, orig., Chase HQ : 120 F orig. ou le tout : 300 F. Vds lect. MDC 30 : 400 F. **Fabrice VIL-**



Rick Dangerous II.

L'homme au chapeau revient...

EN UN CLIN D'OEIL!


MILLE ET UNE FAÇONS DE MOURIR...
Version Amiga
Version Atari ST
Version IBM PC
Version Amiga
Version Atari ST
UN JEU VRAIMENT IMPOSANT, INCLUANT:
✱ 3 années/homme de développement
✱ 7000 images d'animation.
✱ 140 actions différentes pour le héros (1500 images d'animation).
✱ 18000 graphismes différents.
✱ 500K de musique et d'effets sonores.
✱ 8 méga-octets de codes et de données.
✱ Plus de 80 écrans d'act
ininterrompue avec sur chacun d'incroyables énigmes à resoudre.
MAIS UN SEUL MOYEN DE VOLER ...
Depuis 400 années, personne n'a osé s'intéresser à "L'Or des Aztèques" de Quetzalcotl. Mais le danger fait partie du mode de vie de la section spéciale d'entraînement et de combat de Bret Conrad. Cette fois-ci, tout se ligue contre lui et contre vous dans le plus fascinant des jeux jamais créés.
Un jeu "plein à craquer" d'action et de graphismes!
kinetica
U.S. GOLD
U.S. Gold France, 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 Micromania.
THE Gold OF THE AZTECS
kinetica
U.S. GOLD
Disponible sur:
AMIGA
ATARI ST/STE
PC & COMPATIBLES
The Gold of the Aztecs © 1989,1990 Kinetica Software. Tous droits réservés. Licence accordée à U.S. Gold Ltd. Le Copyright subsiste sur ce programme. Il est interdit de copier, prêter ou revendre, par un moyen quelconque, ce produit sans autorisation.
Les photos d'écran ont pour but d'illustrer l'action du jeu seulement et non pas les graph d'écran qui varient consi en ap forr spé